Lépésről lépésre!

Idősebbek is elkezdhetik

ILA *László*

WINDOWS

PANEM

Ila László

Windows

Idősebbek is elkezdhetik

Panem

Copyright © Hungarian edition Panem Könyvkiadó,
Budapest, 2003

ISBN 963 545 3663

Boritóterv: Mitró Ákos
Tördelte: Pipaszó Bt.

A kiadásért felel a Panem Kft. ügyvezetője
Budapest, 2003

panem@panem.hu
www.panem.hu

Minden jog fenntartva. Jelen könyvet, illetve annak részeit
tilos sokszorosítani, adatrögzítő rendszerben tárolni, bármilyen
formában vagy eszközzel – elektronikus úton vagy más
módon – közölni a kiadók engedélye nélkül.

Tartalom

Előszó 9

1. Áttekintés a számítógépről 15
1.1. Számítógép 15
1.2. Billentyűzet és egér 17
1.3. Képernyő 19
1.4. Nyomtató 20
1.5. Egyéb hardverösszetevők 21
1.6. Mit jelent? 23

2. Az első Windows-lépések 25
2.1. A számítógép és a Windows elindítása 26
2.2. Az Asztal fogalma 28
2.3. Az egér használata 30
2.4. Ismerkedés az ablakokkal 35
2.5. Kilépés a Windowsból 41
2.6. Mit jelent? 42
2.7. Ellenőrző kérdések 44

3. Programok futtatása 45
3.1. Programok elindítása 46
3.2. Programok egyidejű használata 53
3.3. Hogy kapunk segítséget? 55
3.4. Mit jelent? 59
3.5. Ellenőrző kérdések 61

4. Állományok, mappák és meghajtók 63
4.1. Állomány és mappa 64
4.2. Mit kell tudni a lemezmeghajtókról? 70
4.3. Állományok és mappák megtekintése 73
4.4. Az Intéző használata 78
4.5. Műveletek mappákkal és állományokkal 81
4.6. Mit jelent? 89
4.7. Ellenőrző kérdések 91

5. A Windows önálló programjai 93
5.1. Windows-segédprogramok 94
5.2. WordPad szövegszerkesztő 99
5.3. Paint rajzolóprogram 109
5.4. Mit jelent? 117
5.5. Ellenőrző kérdések 120

6. Játék és szórakozás 121
6.1. Zene hallgatása Windows alatt 122
6.2. Hangerőszabályzó 130
6.3. Videoanyagok megnézése Windows alatt 132
6.4. Windows-játékok 135
6.5. Mit jelent? 140
6.6. Ellenőrző kérdések 141

7. Internet és levelezés 143
7.1. Rövid internetismertető 144
7.2. Elektronikus levelezés 151
7.3. Mit jelent? 155
7.4. Ellenőrző kérdések 158

8. Egyéni beállítások 159
8.1. A Windows idomítása 160
8.2. A konfiguráció módosítása 166
8.3. Mit jelent? 173
8.4. Ellenőrző kérdések 174

9. Csak semmi pánik! 175
9.1. Bekapcsolási problémák 175
9.2. Billentyűzet- és egérproblémák 176
9.3. Windows Asztal-problémák 178
9.4. Mappa- és állományproblémák 179
9.5. Nyomtatási problémák 181

10. Válaszok az ellenőrző kérdésekre 183

Tárgymutató 189

Előszó

Könyvünk a Microsoft cég Windows operációs rendszerével foglalkozik. A Microsoft amerikai cég, számítástechnikai programok fejlesztésével a PC (Personal Computer, személyi számítógép) megjelenése óta foglalkozik. A számítógéppel kapcsolatban két fogalmat jól el kell választanunk egymástól. **Hardver** alatt a PC minden látható és megérinthető összetevőjét értjük. Hardver például a számítógépház, a billentyűzet, a képernyő és még számos elektromos árammal működő alkatrész. A számítógép értelmes használatához viszont ezeknek az eszközöknek parancsokat kell adnunk. Erre szolgál a szoftver. **Szoftver** alatt az összes számítógépen működő programot értjük. A programok utasításokból állnak, melyek a számítógép összes hardverelemét vezérlik, és egyéb (pl. adatfeldolgozási) műveleteket is végrehajtanak. A legfontosabb szoftver az operációs rendszer.

Az **operációs rendszer** a számítógép bekapcsolásakor magától indul el, és lehetővé teszi, hogy feladataink megoldásához további programokat használjunk a számítógépen (ún. felhasználói programok: szövegszerkesztő, táblázatkezelő, mozifilmlejátszó, stb.). Ez rendkívül összetett feladat. Beletartozik a számítógép memóriájának kezelése, a programok és adatok tárolása, nyilvántartás vezetése a számítógép állapotáról és az egyes programokról, a felhasználó és a számítógép közötti kapcsolattartás és még számos egyéb feladat.

A Microsoft Windows operációs rendszer első változata 1985-ben jelent meg. Az azóta eltelt mintegy 20 év alatt számos változatot fejlesztettek ki. Mindegyik többet tud az elődjénél, de erősebb (gyorsabb és nagyobb teljesítményű) számítógéphardvert igényel. A fontosabb változatok a fejlődés sorrendjé-

ben: Windows NT, Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows ME és Windows XP.

A számítógéppel most ismerkedőkre jellemző, hogy némi fenntartással, óvatossággal, esetenként félelemmel vegyes tisztelettel tekintenek a gépre. Az óvatosság nem árt, és természetes az új dolgokkal szemben. A többi érzés azonban nem indokolt. A számítógép alapvetően közönséges „vas", mint a vasaló vagy a magnetofon, nem tud bennünk kárt okozni. Másrészt mi sem tudjuk egykönnyen elrontani a számítógépet. A programokkal egy kicsit más a helyzet. Előfordulhat, hogy a felhasználó beavatkozásának következtében egy felhasználói program vagy maga az operációs rendszer nem működik tovább. Az így kialakult helyzet azonban nem végzetes: a programok javíthatók, vagy újratelepíthetők.

A számítógépen tárolt adatok közül legfontosabbak a mi saját adataink, amelyeket magunk írunk be a számítógépbe. Ezek általában pótolhatatlanok. Felhívjuk az Olvasó figyelmét, hogy védje és tárolja saját adatait! Ennek legbiztosabb módja, ha minden adatot legalább két helyen tárolunk.

Ejtsünk néhány szót a számítógép költségeiről. A számítógépes költségek három összetevőből állnak: a hardver ára, a szoftver ára és a fenntartási költségek. A hardver és a szoftver egyszeri költséget jelent. A fenntartási költségek az üzemeltetés (áram), a javítás és a továbbfejlesztés kiadásait tartalmazzák. A hardver ára nagyjából egyenes arányban csökken az újabb és gyorsabb változatok megjelenésével. Ez azt jelenti, hogy egy átlagos képességű PC évek óta kb. 200 eFt körüli áron kapható. A szoftverek ára viszont folyamatosan nő. Ne feledjük azonban, hogy a szoftvertörvény kötelezővé teszi otthoni használatra is a legális (hivatalosan megvásárolt) operációs rendszerek és alkalmazói programok használatát. Jelentősen olcsóbbak viszont az ún. OEM változatú szoftverek, melyeket az újonnan vásárolt hardverrel együtt lehet megvenni.

A PC-gépek megbízhatósága jónak mondható. A hardver viszonylag ritkán romlik el. Ez a tény a fenntartási költségek alacsony szinten tartását teszi lehetővé. A többi áruval szemben viszont a PC-hardver igen gyorsan elavul. Számoljunk ezért azzal,

hogy 2-3 évenként részegységeket kell vennünk, mert az újabb programokhoz, játékokhoz a meglévő már nem felel meg.

Miért vásárol valaki számítógépet? Ennek több oka is lehet. Lehet, hogy szeretne megismerkedni az új technikával, szeretne megismerkedni az internet világával vagy otthoni munkája során hasznos segítséget remél a számítógéptől. Mindezek valóságos okok. Tény az, hogy a számítógép előnyöket rejteget az átlagos felhasználónak, akár szórakozásra, akár munkára kívánja használni. Tévedés lenne viszont azt hinni, hogy a PC mindenre alkalmas varázsszer. A hardvert és a szoftvert is emberek készítik, a PC nem lehet okosabb magánál az embernél. A számítógép ma már hozzátartozik a háztartáshoz, mint a televízió, csak meg kell találni a neki megfelelő helyet és alkalmazást.

Könyvünkben nem foglalkozunk konkréten egyik Windows-változattal sem. Felfogásunk kicsit hasonlít a jó autóról szóló mondáshoz: „A fontosabb dolgok mindig azonosan vagy hasonló módon érhetők el". Ha valaki új autót vásárol, nem kell új jogosítványt is szereznie hozzá. Általában elegendő a kezelőszervek (lámpák, pedálok) áttekintése. A legtöbbször megállapíthatjuk, hogy majdnem minden a helyén van, és az új autó vezetése nem okoz gondot. Ez az oka, hogy a Windows kapcsán sincs értelme konkrét változattal foglalkozni. Számos könyv foglalkozik az egyes Windows-változatokkal. Ha alaposan szemügyre vesszük őket, láthatjuk, milyen sok bennük a közös rész.

Könyvünk a Windows közös, általános tulajdonságaira szorítkozik. Csak ott térünk ki az egyes változatok sajátosságaira, ahol ez nagyon indokolt.

A Windows operációs rendszer egy sor funkcióval rendelkezik a számítógépen lévő adatok megtekintésére és feldolgozására. Egyszerűbb szöveges dokumentumok előállítására és képek szerkesztésére alkalmas programok is tartoznak a Windowshoz. Szinte minden Windows-változat képes (vagy ingyenesen bővíthető) internetszörfözésre és elektronikus levelek váltására. A Microsoft a Windows tervezésekor ügyelt arra, hogy egy-egy tevékenység végrehajtására több módot is kínáljon. Például egy

program elindítása legalább háromféleképpen lehetséges (egérrel, billentyűkombinációval, közvetlen futtatással). Általában nem szükséges az összes lehetőség ismerete. Elég egy módot megjegyeznünk, a többi csak feleslegesen terhelné az agyunkat. A könyvben ezért az egyes feladatok végrehajtására csak egy módszert, az általunk legjobbnak ítéltet vagy legegyszerűbbet ismertetjük. Ha valakit érdekelnek az egyéb lehetőségek, részletes információval segítenek az aktuális Windows-változatokról szóló szakkönyvek.

Kérjük a tisztelt Olvasót, ne szegje kedvét, ha első olvasásra nem ért meg minden fogalmat vagy műveletet! Jegyezze fel, amit nem ért, és bátran haladjon tovább, később biztosan meg fogja érteni.

Remélhetőleg a könyv továbbolvasása során meg fogja érteni. A számítástechnika – hasonlóan más szakmákhoz – saját nyelvezettel és számtalan szakkifejezéssel rendelkezik. Könyvünkben igyekszünk minél kevesebbet használni belőlük, és gyakran ismételjük őket.

Abból indulunk ki, hogy a számítógépen a Windows már telepítve van, azaz a PC bekapcsolása után a Windows rendszer magától bejelentkezik. Ha új eszközöket vásárolunk a számítógéphez (lapolvasó, digitális fényképezőgép vagy nyomtató), ezek telepítéséhez CD-ROM lemezen kapunk programokat. Az új eszközhöz szükséges meghajtóprogramok telepítése többnyire nem okoz gondot. A CD-meghajtóba helyezett lemezen lévő program magától elindul, felismeri az új hardvert, és telepíti a szükséges programokat. A felhasználónak legfeljebb a gép újraindítását kell elvégezni, hogy használhassa az új eszközt.

Ha valakinek különleges igénye van a számítógéppel szemben (pl. telefonkönyv készítése, formázott szöveg előállítása), két megoldás közül választhat. Vásárolhat egy külön erre a célra készített programot, vagy valamelyik szoftverház többfunkciós programcsomagját (pl. Microsoft Office) veszi meg. A Microsoft Office az alábbi területek lefedésére alkalmas programokat tartalmaz:

- **Word:** szövegfeldolgozó program, egyszerű levél írására vagy akár bonyolult kiadványok szerkesztésére is használható. Jelen könyv is ezzel a programmal készült.
- **Excel:** számítások végzésére, táblázatok kezelésére szolgáló program. Az Excel táblázatelemekből áll. Ebbe kell beírni a számokat, szövegeket és a cellák közötti műveleteket is.
- **PowerPoint:** magasabb igények kielégítésére szolgáló program. Kiválóan alkalmas előadást kísérő vagy oktatási anyagok (diavetítés) összeállítására.
- **Access:** csak az Office professzionális változatához tartozó adatbázis-kezelő program (telefonkönyv, könyvkatalógus, címjegyzék stb.).
- **Outlook:** határidőnapló, jegyzettömb és elektronikus levél (e-mail) kezelésére szolgáló program.

Az Olvasó az „Idősebbek is elkezdhetik" sorozat első könyvét tartja a kezében. Remélem, hogy az első könyv kedvet csinál a többi elolvasásához, és kellően megalapozza a „nehezebben emészthető" alkalmazások megértését. Ennek reményében kíván sok sikert és örömöt a számítógép és a számítógépen használt programok megismeréséhez a szerző

Ila László

1

Áttekintés a számítógépről

Ha a kedves Olvasó rendelkezik saját számítógéppel, és szeretné tudni, hogyan dolgozhat vele Windows operációs rendszer alatt, akkor jó helyen jár. Ez a könyv éppen azoknak szól, akik a Windows használatával, képességeivel szeretnének megismerkedni. Mielőtt azonban rátérünk a részletekre, célszerű nagy vonalakban megismerkednünk a számítógép fontosabb hardverrészeivel és ezek szerepével. Megbeszéljük, milyen részekből áll a PC, milyen eszközökkel bővíthető, és megismerkedünk néhány gyakran használt számítástechnikai szakkifejezéssel. Ezek az ismeretek a következő fejezetek során igen hasznosnak bizonyulnak majd.

Ebben a fejezetben tehát a számítógép felépítésével foglalkozunk röviden. Ha az olvasó már rendelkezik ilyen ismeretekkel, nyugodtan átlapozhatja ezt a fejezetet.

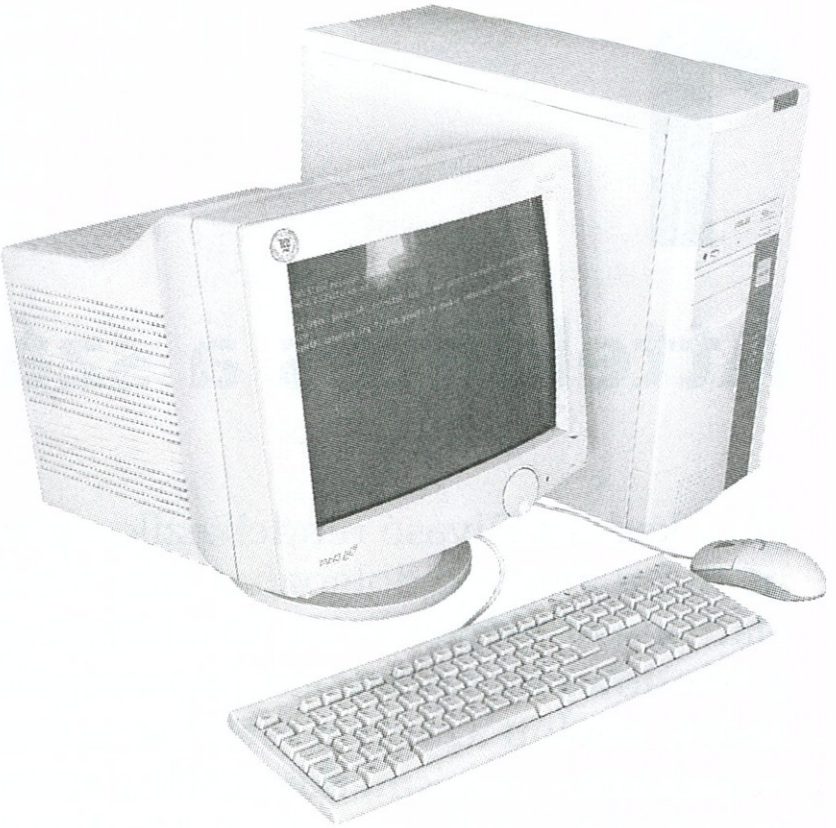
1.1. Számítógép

Az első otthon is használható „komoly" számítógép az 1983-ban megjelent IBM PC volt. Ezt a gépet főként irodai alkalmazásra szánták, de igen hamar megjelent az otthonokban is.
A számítógéphardver a házból, a billentyűzetből és egy kijelzőből (képernyő) áll.

A PC (személyi számítógép) az elmúlt 20 év alatt igen sokat fejlődött. Ennek köszönhetően a sebessége és teljesítménye sokszorosára nőtt az első PC-khez képest.

A számítógépekkel szemben igen hamar felmerült a hor-

dozhatóság igénye. A hordozhatóság megvalósítása két feltételhez kötött: kis méret és súly, valamint önálló tápellátás (akkumulátor). A hordozható gépek egybeépítve tartalmazzák a billentyűzetet és a kijelzőt. Az első hordozható kategóriát a Laptop (hordozható PC) jelentette, melyet a még kisebb Notebook (noteszgép) követett. A hagyományos számítógépeket ettől kezdve asztali (Desktop) gépeknek nevezik.



Asztali PC teljes kiépítésben

Sajnos a hordozható PC az idősebbek számára több hátránnyal is bír. Az egyiket a sűrített és általában kisebb méretű billentyűzet jelenti. Sokszor kell egyszerre több billentyűt is lenyomni, ami egy noteszgépen még a fiatal és rugalmas ujjakkal sem könnyű feladat. A másik hátrány a beépített kijelző kis méretéből ered. A kis méret (főképp nagy felbontás mellett) kis betűket eredményez, ezért szemüveg nélkül igen nehezen olvasható. A probléma megoldását a külső képernyő használata jelenti, melyet minden hordozható gép lehetővé tesz. További hátrány még a viszonylag magas ár, a nehéz bővíthetőség, és az asztali gépeknél általában kisebb teljesítmény.

Noteszgép

Az asztali gépeken belül is több kivitel létezik, amelyek közül a toronygépeket érdemes megemlíteni. Magas gépekről van szó, amelyek-

be sok belső egység szerelhető. A viszonylag nagy méret miatt legtöbbször az asztal alá helyezik el. A mai gépeknél leggyakoribb kivitel az ún. minitorony, melynek mérete az asztali és a toronygép közé esik.

1.2. Billentyűzet és egér

A billentyűzettel és az egérrel közölhetünk „dolgokat" a számítógéppel. A **billentyűzet** (klaviatúra) az írógéphez hasonló gombokkal rendelkezik, melyekhez egy sor különleges jelentésű billentyű (pl. F1–F12 funkcióbillentyűk) járul. A noteszgépek kivételével a billentyűzet jobb oldalán külön számmezőt is találunk a számok egyszerűbb beírásához, valamint a képernyőn látható nyíl közvetlen mozgatására szolgáló ún. kurzorbillentyűket is itt helyezték el. A billentyűzet alkalmassá tehető az ékezetes betűk bevitelére is. Ez olykor gondot okoz, mert pl. angol feliratú billentyűzeten nem az általa beírható magyar betűk láthatók. A billentyűzet a számítógép hátulján lévő csatlakozóba van bedugva.

Három különleges billentyűvel rendelkezik a klaviatúra, amelyek a billentyűk jelentését módosítják. A *Shift* gomb alapjelentése a kis- és nagybetűk közötti váltás. A *Ctrl* (Control) és *Alt* (Alternativ) billentyűk szerepe az együttes billentyűnyomásoknál jelentkezik. Együttes lenyomás alatt azt értjük, hogy egy gomb (*Ctrl* vagy *Alt*) lenyomása után további gombo(ka)t nyomunk anélkül, hogy a korábbi gombo(ka)t felengednénk. Együttes lenyomásra később több példát is láthatunk. Különleges gombnak számít még az Enter is. Műveletek indítására, adatbeírás befejezésére szolgál, funkciójában helyettesíti az egérkattintást (l. később).

Az **egér** ugyancsak a számítógép irányítására, vezérlésére alkalmas eszköz. Ma már igen elterjedt, és nélkülözhetetlenné vált. Maga az egér egy műanyag házban forgó golyóból és a ráépített elmozdulásérzékelőkből áll. Az egér elmozdítása a képernyőn látható nyíl vagy más ábra közvetlen mozgását váltja ki. Az alapfunkcióhoz kiegészítő elemek is járulnak. Minden egéren

Billentyűzet és egér

két vagy három nyomógombot találunk, melyek benyomáskor hallhatóan kattannak egyet. Az újabb egereket görgővel is felszerelik, amellyel a képernyőn látható tartalom görgethető fel vagy le. Fontos, hogy az egérben lévő golyó szabadon és folyamatosan forogjon, ezért az egérhez tartozik egy műanyag lap (ún. egérpad), amelyen mozgatjuk az egeret.

Az egér szintén a számítógép hátulján lévő csatlakozóba van bedugva. Mind a billentyűzet, mind pedig az egér létezik már vezeték nélküli kivitelben is, amikor infravörös fénysugár vagy rádiófrekvenciás jel tartja a kapcsolatot az eszköz és a számítógép háza között. A legmodernebb egér optikai elven működik, és nem tartalmaz golyót. Az egér elmozdulását a gép a kibocsátott és visszavert fénysugár alapján képes érzékelni.

Az egér használatához tegyük rá lazán a jobb kezünket az egérre (jobbkezes ember). A mutatóujj pontosan a bal nyomógomb felett legyen. Ebben a pozícióban mind az egér mozgatása, mind a gombok megnyomása kényelmesen történhet. Az egérrel több művelet is elvégezhető:

a) *Mozgatás és rámutatás.* A képernyőn lévő kis nyíl (egérmutató) az egér mozgatásával a képernyő kívánt elemére, szimbólumára vihető. A művelet közben nem szabad a nyomógombot megnyomni. Ha a mutatót huzamosabb ideig a szimbólum felett tartjuk, a legtöbb esetben egy kis buborékban információt kapunk a szimbólumról.
b) *Kattintás és megjelölés.* Az egérmutatóval jelölt elemre a bal gombbal egyet kattintunk (megnyomjuk és elengedjük a nyomógombot). Az elem a kattintás után megváltozik (színe vagy

rajzolata). A megjelölt elemmel további művelet végezhető (pl. legördül egy menülista, melyből egy parancs elindítható).

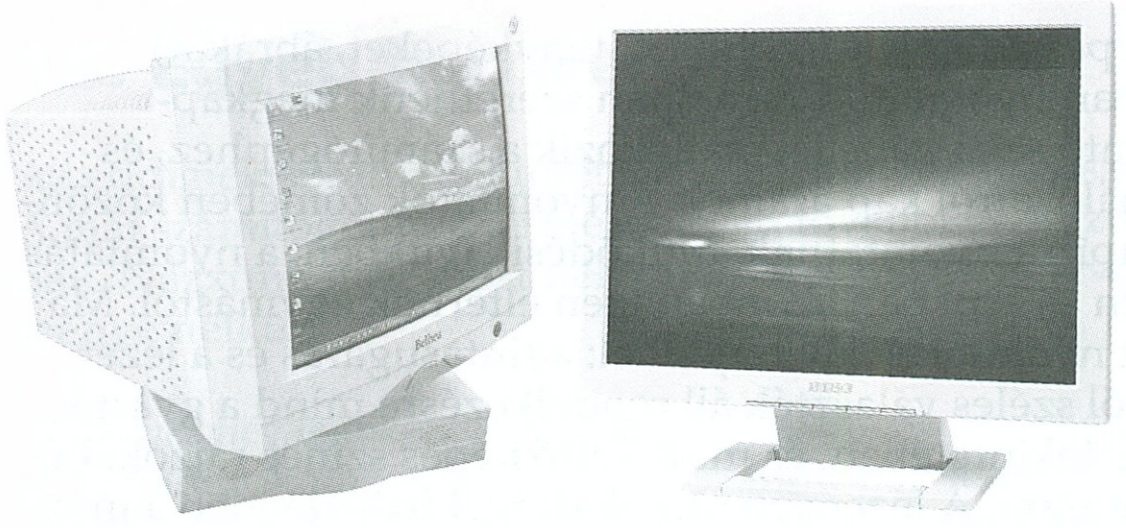
c) *Kettős kattintás.* Az egérmutatóval jelölt elemre a bal gombbal gyorsan kettőt kattintunk. A kettős kattintással valamilyen tevékenységet indítunk el (pl. ablak kinyitása, program végrehajtása). Ügyeljünk arra, hogy a két kattintás között csak rövid idő telhet el.

d) *Vonszolás.* Hasonlít a kattintáshoz, de most nem engedjük fel a nyomógombot, hanem a megjelölt elemet az egér mozgatásával vonszoljuk a képernyőn keresztül. A kívánt helyre érve engedjük fel a nyomógombot. Ilyen módszerrel lehet például a képernyőn lévő szimbólumokat nekünk jobban tetsző helyre mozgatni.

e) *Gyorsmenü.* Az egér jobb gombjával kattintva kis ablak nyílik meg, amelyben a legfontosabb parancsok vannak összefoglalva.

1.3. Képernyő

A számítógépház mellett a második legnagyobb méretű PC összetevő a képernyő (monitor). A számítógép üzenetei elsősorban a képernyőn jelennek meg. A kezdeti egyszínű (monokróm) kijelzés után mára már egyeduralkodóvá vált a színes monitor.



Képcsöves és LCD kijelző

A képernyő nagyon hasonlít a televízióhoz, de nem képes tv-műsort venni, jobb a minősége és sokkal drágább. Legfontosabb tulajdonságai: a képátló mérete (többnyire hüvelykben adják meg, pl. 17" azaz kb. 43 cm), a megjeleníthető képpontok száma (pl. vízszintesen 1024, függőlegesen 768), az egy képponton megjeleníthető színárnyalatok száma (pl. 24 millió), illetve a káros sugárzás mértéke (pl. Low Radiation, alacsony sugárzású).

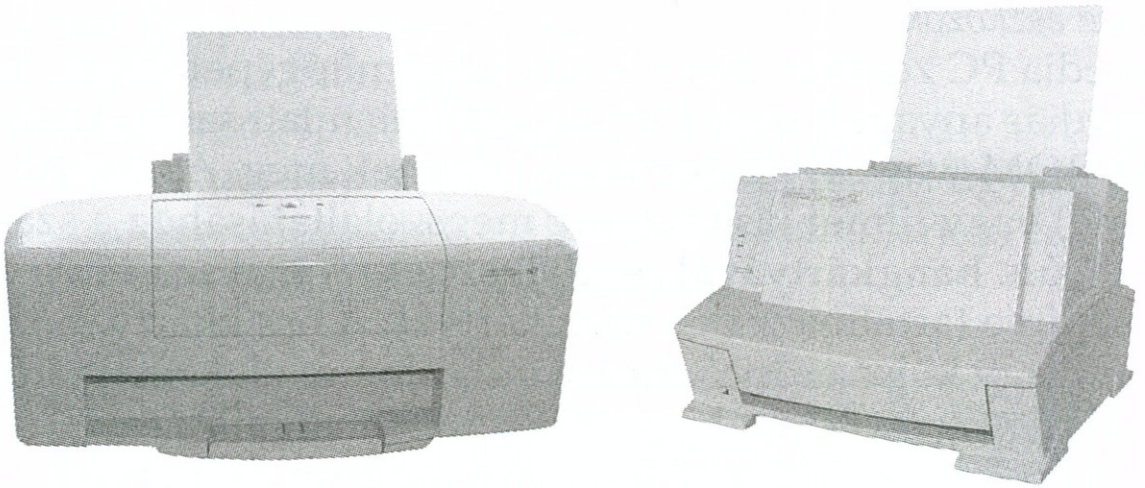
Figyelmeztetés

A nagyobb képméret egyúttal azt is jelenti, hogy az elemi képpontok nagyobbak (ugyanúgy, mint a televíziónál). A televízió képfelbontása azonban rögzített, míg a számítógép különböző felbontásokban tud képet megjeleníteni. A felbontás azt jelenti, hogy hány elemi képpont legyen látható vízszintes és függőleges irányban. Pl. 1024×768-os felbontásnál az összes látható képpont száma: 1024×768=786 432. Tekintve, hogy a képernyő mérete nem változik a felbontás váltása során, a nagyobb felbontáshoz több megjeleníthető információ tartozik, de az egyes betűk mérete kisebb lesz. Ha nem akarunk erősebb szemüveget használni a képernyő nézéséhez, ne válasszunk túl nagy felbontást. Ezért idősebbeknek 17" képátló esetén a 800×600 képpontos felbontás javasolt.

1.4. Nyomtató

A számítógépes adatokat (leveleket, fényképeket, ábrákat) leggyakrabban nyomtatott formában szeretnénk megkapni. A nyomtató saját kábellel csatlakozik a számítógéphez, és a 230 V-os hálózatról kap áramot. A nyomtatók zömében közönséges géppapírra nyomtatnak. Működési elvükben, a nyomtatás minőségében és árukban azonban igen eltérnek egymástól. Ma a piacon két nyomtatási elv terjedt el: a tintasugaras és a lézer. Mindkettőből széles választék áll rendelkezésre mind a gyártó, mind a típus tekintetében, és mindkettő képes színes rajzok, képek nyomtatására. A lézernyomtatók drágábbak, de jobb a minőségük, mint a tintasugaras nyomtatóké.

- Otthoni használatra – éppen az ára miatt – a tintasugaras nyomtató javasolt. A nyomtató igen vékony fúvókákon keresztül festékcseppeket fúj a papírra. A cseppek összeolvadnak és folyamatos képet alkotnak. A tintasugaras nyomtató hátránya, hogy folyamatos használatot igényel, a fúvókák pár hét alatt hajlamosak a beszáradásra. Az is ellene szól, hogy a festékpatron cseréje nagyon drága.
- A lézernyomtató fő alkalmazási területe az iroda. Professzionális igényeknek is megfelel a nyomtatás minősége. A nyomtatási elv elég bonyolult, igen hasonlít a fénymásolóhoz. Az átlagos nyomtató felbontása 600 képpont/hüvelyk (dpi). A legtöbb lézernyomtató fekete festékport használ, de borsos áron kapható színes nyomtató is.



Tintasugaras és lézernyomtató

1.5. Egyéb hardverösszetevők

Az eddigiek során áttekintettük a számítógép fő összetevőit. A mai számítógéphez természetesen további eszközök is tartoznak. Nézzünk meg most néhány fontosabb összetevőt a teljesség igénye nélkül.

- *Lemezmeghajtók*
  Az adatok tartós tárolására a számítógép lemezmeghajtókat alkalmaz. A lemezmeghajtók egyik csoportja mágneses jel-

rögzítést használ (floppy, merevlemez), a másik csoport optikai elven működik (CD, DVD). A **hajlékonylemez** (floppy) kis kapacitású (1,44 megabájt = 1440 betű), hordozható és sérülékeny adathordozó. Elsősorban rövidebb adatok mentésére ajánlott. A **merevlemez** a PC-házba beépített nagy kapacitású és gyors háttértároló. A mai merevlemezek tárolási kapacitása eléri a 120 gigabájt méretet (120 milliárd betű).

A CD (Compact Disc) és DVD (Digital Versatile Disk) számítógépes használata csak néhány évre nyúlik vissza. Mindkettőnek van csak olvasható, egyszer írható és többször írható változata. A **CD-ROM** (csak olvasható) lemezen tárolható számítógépes program és mozifilm is. A **DVD** a CD nagyobb kapacitású változata. A DVD-re több CD tartalma is elhelyezhető.

- *Multimédia eszközök*

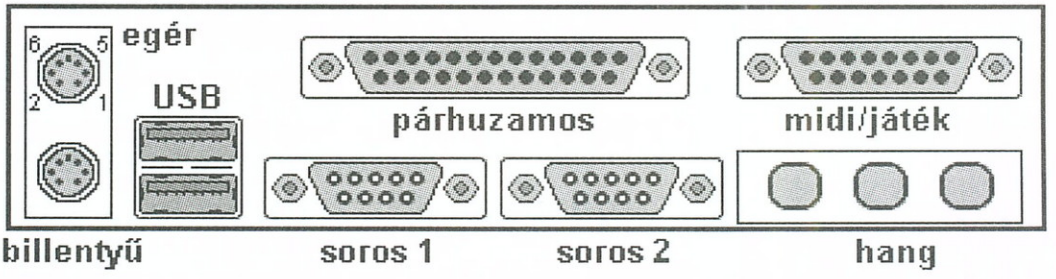
A multimédia PC zenét és filmet lejátszó számítógépet jelent. A multimédiás anyagok nagy tárolási igényük miatt szinte kizárólag CD-ROM- vagy DVD-lemezen jelennek meg. Az önálló hang (zene) vagy filmet kísérő hang megszólaltatásához a számítógépek ún. **hangkártyával** rendelkeznek. A mai számítógépek beépítve tartalmazzák a hangkártyát. A hangkártyához hangszóró vagy külső erősítő, illetve mikrofon csatlakoztatható. A PC saját hangszóróját ne használjuk zene hallgatására!

Fényképek számítógépbe viteléhez újabban az igen hamar népszerűvé vált **digitális fényképezőgépet** használják. Ez a fényképezőgép a képeket digitális alakban tárolja saját memóriájában, melyek könnyedén átvihetők számítógépbe. A kényelemért cserébe a digitális fényképezőgépekért elég sokat kell fizetnünk. Hátrányként említhető, hogy nincs papírkép, illetve a szokásosnál magasabb áron készíttethetünk csak. Előnye viszont, hogy a felvételek a digitális képfeldolgozás összes eszközével javíthatók vagy módosíthatók.

Láthatjuk tehát, hogy fényképek digitális fényképezőgéppel számítógépbe vihetők. De mit tegyünk akkor, ha dokumentumokat vagy papíron rendelkezésre álló képeket szeretnénk a számítógépbe juttatni? Természetesen erre is létezik egy megfelelő eszköz, ez a **lapolvasó** (scanner). A lapolvasó is rokonságban áll a fénymásolóval, mint a nyomtató. Csak kép-

pont árnyalatokat tud megkülönböztetni (színes lapolvasó esetén három alapszín fényerejét egyenként). Ha dokumentumot olvasunk be vele, külön program szükséges a szövegben lévő karakterek felismerésére (OCR, optikai karakterfelismerés). Az egyik legelterjedtebb ilyen program Magyarországon a Recognita.

- *Hálózati elemek*
  Ha számítógépünkkel az internetre szeretnénk kijutni, szükségünk van egy **modem** nevű eszközre vagy a számítógépbe építhető külön kártyára. Ezekkel a számítógép telefonon felhív egy internetszolgáltatót, amelyik az internetkapcsolatot adja. Ha egyszerű telefonvonalunk van, egy ún. analóg modemet kell vásárolnunk. Ha ISDN- vagy ADSL-hozzáféréssel rendelkezünk a szolgáltatóhoz, ISDN- vagy hálózati kártyát kell beépítenünk a PC-be.
- *Kapcsolat a külvilággal*
  A számítógép a külvilággal a doboz hátulján lévő csatlakozókkal tart kapcsolatot. A PC tervezésénél ügyeltek arra, hogy minden célra külön csatlakozót használjanak, és ne lehessen tévesen bedugni az eszközöket.



1.6. Mit jelent?

Felhasználói programok vagy alkalmazások
Bizonyos feladatok megoldására vagy munkák elvégzésére készült programok. A felhasználói programok csak operációs rendszer alatt működnek.

Hardver
A számítógép kézzel fogható összetevői, összes alkatrésze (integrált áramkörök, motorok, memória stb.). A hardver önmagában nem használható, csak operációs rendszerrel képes működni.

Operációs rendszer
Azon programok összessége, melyek lehetővé teszik a számítógépek és a számítógépen futó felhasználói programok használatát.

PC (Personal Computer)
A PC a személyi számítógépek igen széles körben használt rövidítése. Attól személyi a számítógép, mert egyetlen felhasználó rendelkezik felette. Könyvünkben a számítógép alatt mindig PC gépet értünk.

Szoftver
A számítógépen működő összes program. Két fő csoportra tagolható: operációs rendszer és felhasználói programok.

2

Az első Windows-lépések

Nincs még semmilyen Windows-tapasztalata? Hadilábon áll az egérrel, és a kattintásról azt hiszi, valamilyen tánclépés? Semmi gond, ez a fejezet az első lépések megtételében segítségére lesz. A fejezet végére az Olvasó megtanulhatja, hogyan kell elindítani a Windowst, és hogyan kell helyesen befejezni a program futását. Ezenkívül a fejezetben megismerkedünk az egérrel és a következő funkciókkal: rámutatás, kattintás, kettős kattintás, vonszolás. Ezen képességek birtokában a Windows-ablak kezelésével már nem lehet probléma. Egérrel játszi könnyedséggel tudunk ablakot megnyitni, eltolni, méretet változtatni és bezárni. Látni fogja az Olvasó, hogy kis gyakorlat birtokában az egér használata nem is nehéz. A fejezetben egy sor fogalommal kell megismerkednünk, hogy azonos nyelvet beszéljünk, ugyanazt értsük a fogalmak alatt.

Mit tanulhatunk ebben a fejezetben?

- a számítógép és a Windows elindítása
- az Asztal fogalma
- az egér használata
- az ablakok kezelése
- kilépés a Windowsból

2.1. A számítógép és a Windows elindítása

Az első fejezetben megtanultuk, hogy a számítógép operációs rendszer nélkül működésképtelen. A mai számítógépek zömén a Microsoft cég Windows operációs rendszerének valamelyik változatát találjuk. Az operációs rendszerek fejlődéséből következően a változatok több-kevesebb részben eltérnek egymástól. Ha a számítógéppel dolgozni szeretnénk, be kell kapcsolni és a Microsoft Windows programot el kell indítani.

1 Kapcsolja be a számítógépet és a képernyőt (a sorrend lényegében tetszőleges, de célszerű a képernyővel kezdeni)!

2 Dőljön hátra a karosszékben, és figyelje meg, mi történik!

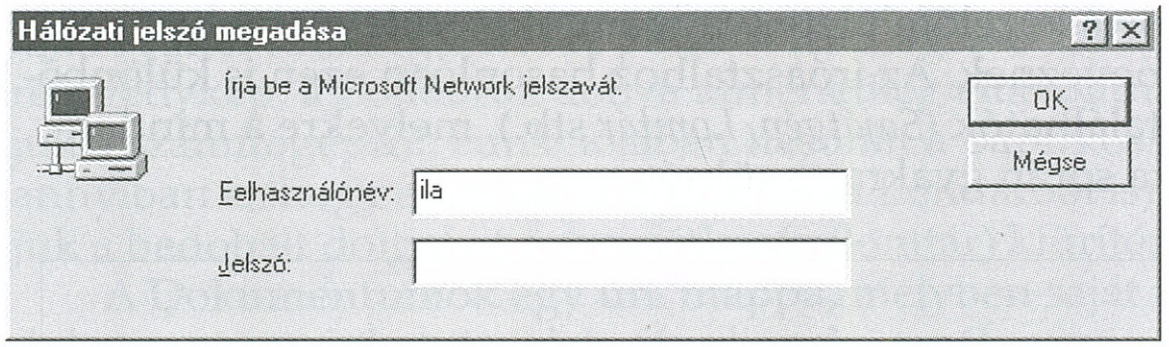
A számítógép bekapcsolásától kezdve az egész folyamat teljesen automatikusan folyik, nincs szükség a beavatkozásunkra. A bekapcsolást követően rövid idő múlva a képernyőn a bekapcsolási ellenőrzés üzenetei jelennek meg. Ezek az üzenetek olyan gyorsan változnak, hogy sokszor el sem tudjuk olvasni őket. Ezután színesre vált a kijelzés, és elkezdődik a Windows betöltése (megjelenik egy Windows feliratú kép). A számítógép sebes-

Tipp

Ne essen kétségbe, ha sötét marad a képernyő! Ennek néhány egyszerű oka is lehet. A legvalószínűbb, hogy elfelejtette bekapcsolni a képernyő áramellátását, vagy kicsúszott a kábele a számítógépből. Ez utóbbi esetben egy hosszú és három rövid füttyöt is hallhat többször ismételve. Ellenőrizze, hogy a képernyő hálózati kábele teljesen be van-e dugva, illetve a képernyő és a PC közötti kábel mindkét vége a helyén van-e. Ha minden rendben van, és a gép mégsem működik, szakemberhez kell fordulni, mert valószínűleg elromlott a számítógép.

ségétől függően 1-2 perc után a Windows bejelentkezési üzenete látható (ha szüksége van bejelentkezési névre és jelszóra), vagy közvetlenül az Asztalon találjuk magunkat, és elkezdhetjük a Windows használatát.

A Windows telepítésétől függ, hogy szükség van-e felhasználónévre és jelszóra. Ennek általában akkor van értelme, ha többen is használják a gépet, és a bejelentkezés után mindenki saját beállításait szeretné látni. Ha ez a helyzet, az alábbi ábrához hasonló párbeszédablak (l. Mit jelent? a fejezet végén) jelenik meg, melybe nekünk kell beírnunk nevet és jelszót.



Ha a felkínált felhasználónév megfelel, csak a jelszót kell begépelnünk. Ügyeljünk arra, hogy a Windows itt különbséget tesz a kis- és nagybetűk között. Gyakori hiba, hogy a Caps Lock billentyű véletlen benyomása után (világít a Caps Lock zöld lámpa) a nevet nagybetűvel írjuk be, és a Windows ezt nem fogadja el. Semmi gond, lehet másik kísérletet tenni. A jelszó betűi helyett csillagok (*) jelennek meg az információ védelme miatt, ezért nem látszik, hogy milyen betűket írtunk. A jelszó beírását az *Enter* gomb megnyomásával fejezzük be, és a párbeszédablak bezárul. Ha menetközben hibát vétettünk, töröljük ki a hibás részt (Delete gomb ←), és írjuk be újra a jelszót.

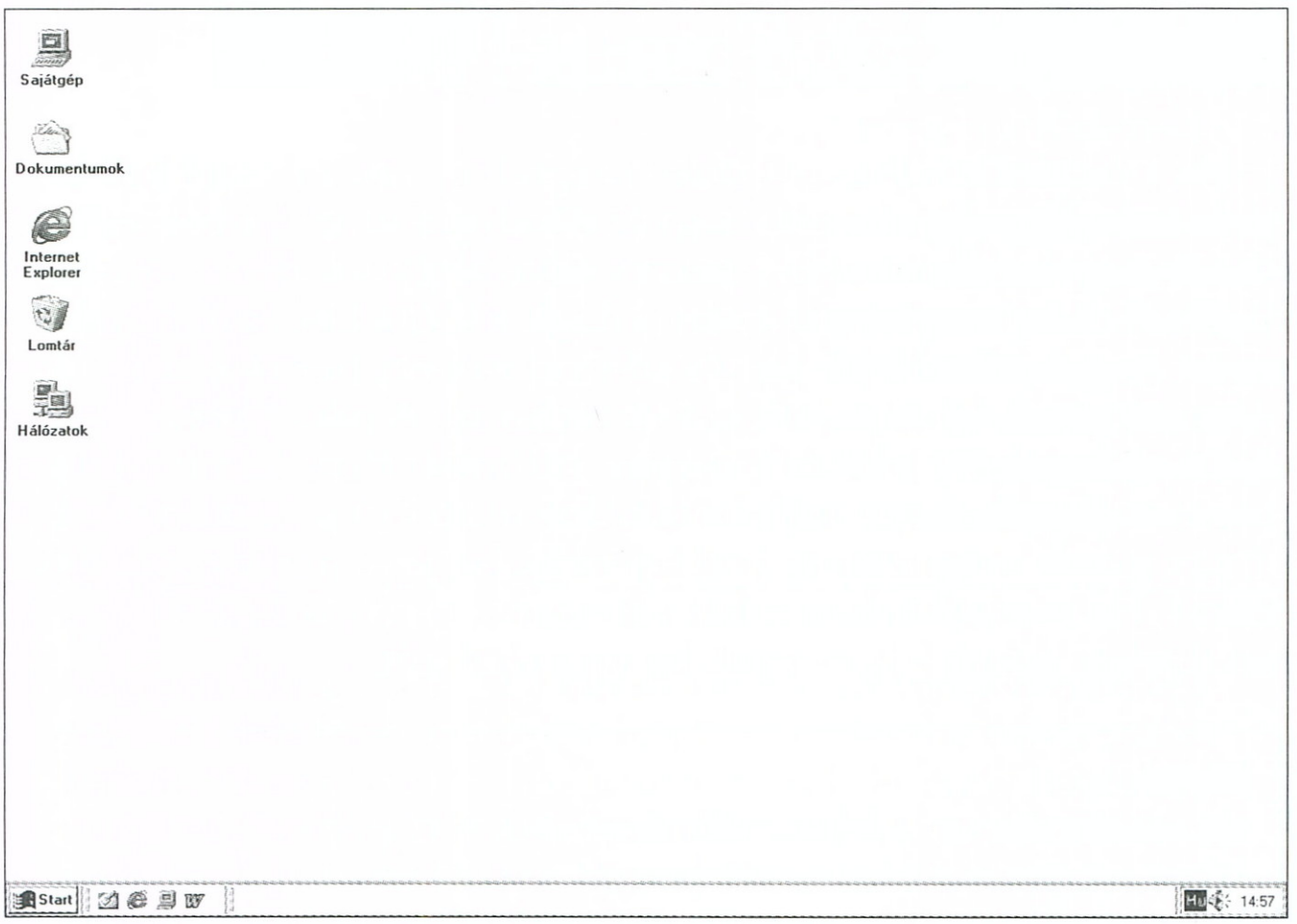
Tipp

Ha problémája van a felhasználónévvel vagy elfelejtette a jelszót, kérjen meg valakit a környezetében (pl. az unokáját), mutassa meg, hogyan kell belépni az operációs rendszerbe. Sokszor az is segít, ha a párbeszédablakra a billentyűzet bal felső sarkában lévő *Esc* gomb megnyomásával reagál.

Ugyanez vonatkozik a felhasználó nevének megváltoztatására is. A *Shift* ⇧ és *Tab* ⇆ gombok együttes nyomásával lépjünk vissza a Felhasználónév beviteli mezőre, és módosítsuk a nevet. Ne feledjük, hogy az új felhasználóhoz új jelszó is tartozik.

2.2. Az Asztal fogalma

A bejelentkezés (vagy közvetlenül a Windows betöltése) után a képernyőn a következő ábrához hasonló tartalmat láthatunk. Ez a Windows kezelőfelülete (vagy munkaterülete), melyet Asztalnak neveznek. Az íróasztalhoz hasonlóan ezen is különböző dolgok találhatók (*Sajátgép*, *Lomtár* stb.), melyekre a mindennapi munka során gyakran szükség van.



Ismerkedjünk meg röviden az Asztal elemeivel.

A Sajátgép ikonnal a számítógép tartalmát (pl. programokat, dokumentumokat, fényképeket) tekinthetjük meg. Kezelhetjük vele a saját számítógépünkben vagy egy hálózati számítógépben tárolt állományokat és egyéb eszközöket (pl. nyomtató).

A Hálózatok ikonnal azt nézhetjük meg, hogy számítógépünk milyen további számítógépekkel áll kapcsolatban egy vezetékekkel kiépített hálózatban. Otthoni használatban ez viszonylag ritkán fordul elő.

A Lomtár (és ikonja) arra szolgál, hogy ide dobjuk azt, amire nincs szükségünk. Ha például feleslegessé válik egy régi fénykép, a Lomtárba dobva átmenetileg eltávolíthatjuk a számítógépről. Funkciójában hasonlít a papírkosárhoz még annyiban is, hogy a szemétkosárból (és a Lomtárból is) kivehetjük a bedobált dolgokat a szemétkosár (lomtár) kiürítéséig.

A Dokumentumok egy ún. mappa, melyben saját dokumentumainkat (levelek, fényképek, zenék vagy számítások) megőrizhetjük és gyűjthetjük.

Tipp

Ha az Olvasó a számítógépén nem ugyanazon ikonokat látja, mint a fenti példában, mások a színek, illetve a háttérkép, vagy hiányzik valamelyik ikon, ne essen kétségbe. Minden felhasználó maga határozhatja meg a Windows, illetve az Asztal kinézetét, tartalmát. A Windows telepítése után alapértelmezett beállításokkal jelenik meg az Asztal, de a további programok telepítése, illetve maga a felhasználó is megváltoztathatja ezt. A Windows különböző változatai sem azonosak egymással az Asztal elrendezésében.

Az Asztal alján látható sáv neve **Tálca.** A Tálca nagy előnye, hogy szinte mindig látható, ezért innen könnyen elindítható egy művelet. Jobb szélén digitális óra látható. Olykor az óra mellett a Windows különböző eszközök (pl. nyomtató) és programok ál-

lapotát (pl. nyelv) is megjeleníti. A Tálca ezen tartományát információs résznek nevezik. A **Start** nyomógomb a Tálca bal szélén található. Ez a Windows egyik legfontosabb gombja. A Start gombra kattintással minden telepített program elindítása kezdeményezhető. A Start gombtól jobbra a **Gyorsindítás eszköztár** helyezkedik el. Nevének megfelelően az itt található ikonokkal gyorsan és egyszerűen elindíthatók a hozzájuk tartozó programok.

2.3. Az egér használata

Az egér a Windows operációs rendszer legfontosabb kezelőeleme. A billentyűzet szerepe lecsökkent. Bár minden egérrel indítható művelet billentyűzetről is elérhető, a gyakorlatban a billentyűzetet csak adatok beírására használják. Az egér használata azonban nem könnyű, különösen ha ujjaink már nem engedelmeskednek olyan jól, mint régen. Az egér használatát tehát gyakorolni kell. A Windows-ablakban nem célszerű gyakorolni, mert ugyan nagy kárt nem tehetünk benne, de esetleg eltüntetünk valamit a képernyőről, és nem tudjuk, hogyan kell visszaállítani. Sokkal kisebb a veszély, ha például egy rajzprogramban (pl. Windows *Paint*) gyakorolunk. Ha valaki le tudja írni a nevét egérrel, már haladónak számít. A szerző nem pártolja a számítógép játékcélú használatát, mégis gyakran játszik a kikapcsolódás kedvéért. A játékok a másik terület, ahol büntetlenül gyakorolhatjuk az egér használatát (pl. Admirális nevű pasziánszjáték).

Az egeret az íróasztalra helyezett alátéten (egérpadon) célszerű használni. Az egér tetején két vagy három nyomógombot (a Windows csak a két szélső gombot használja) és esetleg egy forgatható kereket láthatunk. A továbbiakban rövid gyakorlatokat mutatunk be az egérrel végezhető műveletekből.

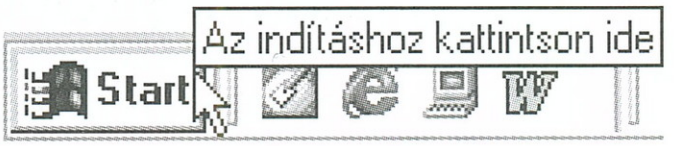
Mozgatás és rámutatás. A legegyszerűbb művelet, eközben nem lehet hibát véteni.

1 Fogja meg lazán a (jobb) kezével az egeret!

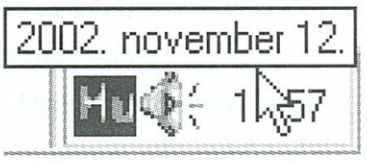
2 Mozgassa lassan a kezével együtt az egeret az egérpadon!
Ne nyomja meg a mozgatás közben egyik egérgombot se! Vegye észre, hogy a képernyőn látható nyíl az egérrel együtt mozog! Ezt a kis nyilat egérmutatónak nevezik. Próbáljon meg az egérmutatóval szabályos kört leírni a képernyőn!

3 Vigye az egérmutatót a Sajátgép ikonra!
Ez a rámutatás művelet. Az egérmutatóval az Asztal bármelyik elemére rámutathat. A rámutatás során általában nem történik semmi.

4 Mutasson rá a Tálca Start gombjára!
Ha a rámutatás után rövid ideig pihenteti az egeret, megjelenik egy kis felirat, melyet gyorsinformációnak neveznek. A felirat a rámutatott elem funkcióját magyarázza meg.



5 Mutasson rá a Tálcán lévő digitális órára!
A Windows ismét gyorsinformációt jelenít meg, melyben a dátum látható. Ha az egeret tovább pihenteti, az információ eltűnik. A gyorsinformáció nagyon hasznos lehet, ha nem tudja vagy elfelejtette a felirat vagy ikon funkcióját.



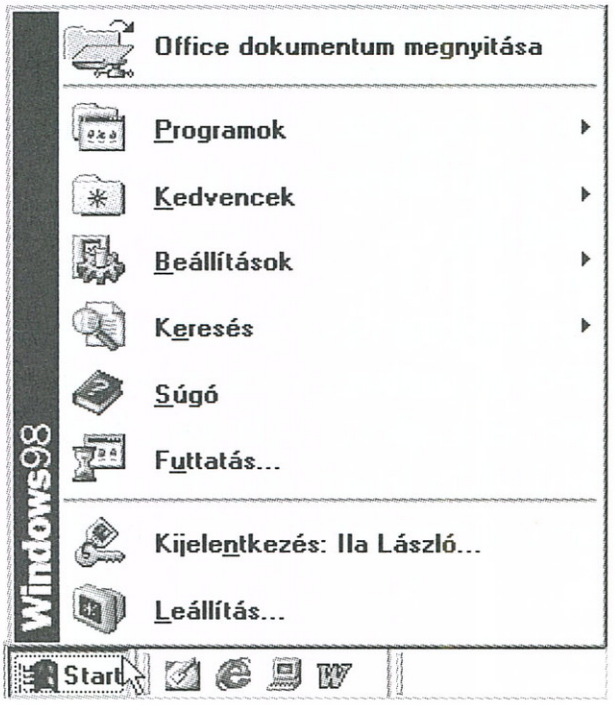
Kattintás és megjelölés. Ugye nem is olyan bonyolult a mozgatás és rámutatás! A következő művelet is csak egy kicsit nehezebb. Maga a kattintás szintén egyszerű művelet, csak meg kell nyomni az egér bal gombját, majd rövid időn belül fel kell engedni. Nincs okunk aggodalomra, mert a téves kattintás következménye visszaállítható.

1 Mutasson rá az egérrel a Sajátgép ikonra!

2 Nyomja meg a bal egérgombot és engedje el! Ezt a műveletet kattintásnak nevezik. Ha az egérrel rákattint egy képernyőelemre, annak megváltozik a színe, és megjelölt állapotba kerül.

3 Kattintson az Asztal szabad területére (ahol nincs semmilyen ikon)!
A Windows megszünteti a Sajátgép jelölt állapotát, visszaállnak a régi színek. Az ikon neve (Sajátgép) azonban szaggatott vonallal bekeretezve marad. Ez jelzi, hogy melyik elemet jelölte ki utoljára.

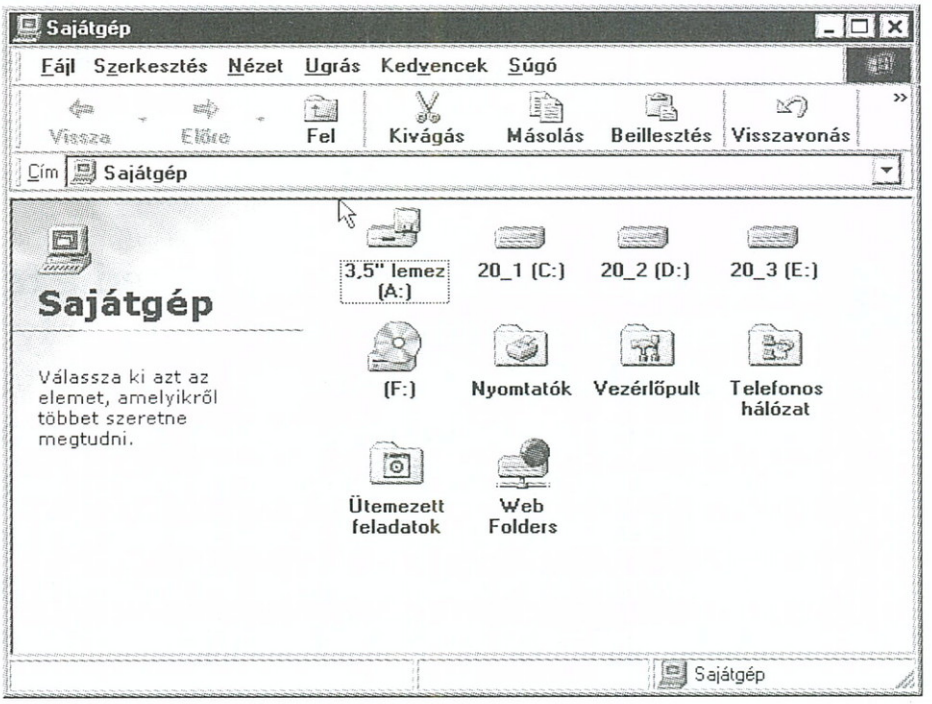
4 Tegyen még egy próbát a kattintással, válassza most a Start gombot!
Meglepő dolog történik. A nyomógombra kattintás nem a nyomógomb kijelölt állapotát váltja ki, hanem megnyílik egy lista tele parancsokkal. Ezt a parancslistát tartalmazó kis ablakot **menünek** nevezik. A parancsokkal most nem foglalkozunk. Kattintson ismét az Asztal üres felületére, és a menü eltűnik a képernyőről.



Kettős kattintás. Talán érezhető, hogy a kattintás és a kettős kattintás között nincs nagy különbség. A nevében is benne van, hogy kettőt kell kattintani. A nehézség abból adódik, hogy a két kattintás között mennyi időt hagyjunk. A javasolt válasz: amilyen keveset csak tudunk. A hosszabb szünet azt okozhatja, hogy a Windows két önálló kattintásnak tekinti a műveletet, és nem érjük el a kívánt hatást. A kettős kattintás funkciója: ablak megnyitása vagy program elindítása. Aggodalomra most sincs ok, mert a tévesen megnyitott ablakot becsukhatjuk (l. később), a programból pedig kiléphetünk.

1 Mutasson rá az egérmutatóval a Sajátgép ikonra!

2 Kattintson gyors egymásutánban kétszer a bal egérgombbal! Ha helyesen végezte el a műveletet, megnyílik egy ablak, amelynek Sajátgép a neve. Az ablak tartalma a számítógép felépítésétől és az operációs rendszertől függ. Ne zavarja, ha a saját képernyőjén nem pont ilyen tartalmat lát. A Windows nézeti beállításai is befolyásolják a most látott képet (lehet, hogy nem nagy ikonokat, hanem listát lát).



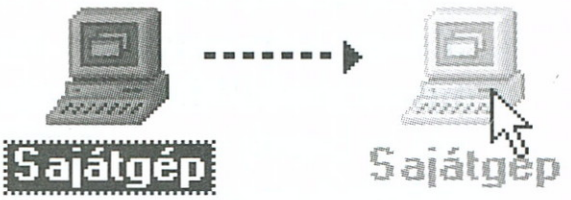
A kezdők számára a kettős kattintás nehezen megy. Ujjgyakorlatként próbálja többször megnyitni a Sajátgép ablakot. A megnyitott ablak bezárásához kattintson egyszer az ablak jobb felső sarkában lévő **X** jelre.

Vonszolás. Az utolsó egérfunkció talán a legnehezebb az eddigiek közül. A vonszolás azt jelenti, hogy az egérmutatóval megfogunk „valamit" a képernyőn (rámutatással és a bal nyomógomb megnyomásával), és áthelyezzük máshová a bal gomb lenyomott állapotában. A nehézség abból adódik, hogy mikor engedjük el a megfogott valamit.

1 Mutasson rá az egérmutatóval a Sajátgép ikonra!

2 Nyomja meg a bal egérgombot, és tartsa lenyomva!

3 Mozgassa az egeret jobbra az egérpadon kb. 10 cm távolságra! Az egérmutató alatt megjelenik a Sajátgép ikon halvány másolata, míg az eredeti a helyén marad. Amíg lenyomva tartja az egérgombot, a másolat szabadon mozgatható (vonszolható).

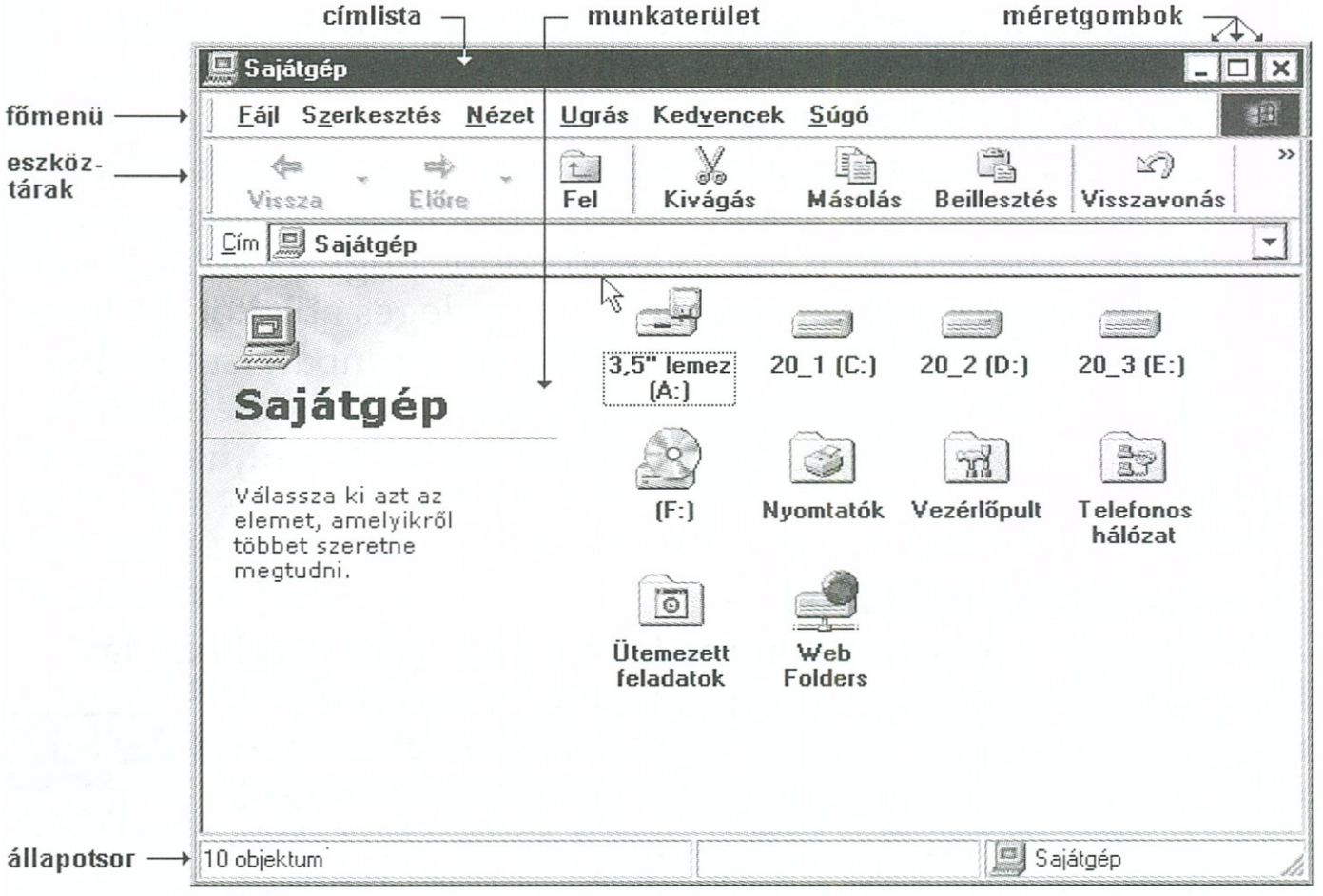


4 Ha az ikon az új helyére ért, engedje fel az egérgombot. A Windows a Sajátgép ikont az új helyére teszi, a régi ikon megszűnik. Ezt a folyamatot nevezik vonszolásnak. Vegye észre, hogy a vonszolás után a Saját ikon megjelölt marad. Ha szeretné ezt az állapotot törölni, kattintson az Asztal egy szabad felületére. Ezzel a technikával az Asztal ikonjait tetszés szerint átrendezheti. A Windows megjegyzi az új elrendezést, és a legközelebbi indításkor már ezzel jelentkezik be.

A félreértések elkerülése érdekében meg kell jegyezni, hogy a példákban a Sajátgép ikon választása nem volt szándékos. Az Asztal bármelyik ikonjával gyakorolhattuk volna az egérműveleteket.

2.4. Ismerkedés az ablakokkal

A Windows magyarul ablakokat jelent. Ez nem véletlen, hiszen a Windows működése során ablakokat használ, és ablakok közötti műveleteket végez. Fontos tehát, hogy az ablakok kezelésének alapjaival minél hamarabb megismerkedjünk. Az egér használata során egy művelettel, az ablak megnyitásával már találkoztunk. Ezt a Sajátgép ikonra történő kettős kattintással értük el. Vegyük észre, hogy az ablak megnyitásával a képernyő alján, a Tálcán létrejön egy kis téglalap alakú ábra az ablak nevével. A további műveletek előtt ismerkedjünk meg az ablakok felépítésével és néhány új fogalommal. A Windows-változatokban az ablak elv közös. Bármelyik változat van az Olvasó gépén, a Sajátgép ablak felépítése azonos az itt leírtakkal.



Az ablak felső részén található az ún. címsor, azaz az ablak Windows alatti neve. A címsor elején a rendszermenüt megnyitó ikon, végén az ablakot méretező, illetve lezáró nyomógombok

láthatók (később foglalkozunk velük). A címsor alatt közvetlenül a főmenü látható (Fájl, Szerkesztés, stb.). A főmenü egyes elemei egy-egy műveletcsoportot nyitnak meg.

A főmenü alatti terület az eszköztár számára van fenntartva. Az eszköztár ikonjaival gyakran használt műveletek hajthatók végre egyetlen egérkattintással. A következő sor (Cím) a Sajátgéphez tartozó összetevőkből (az ablak közepén lévő elemek) enged választani, ha a sor jobb szélén lévő lefelé mutató háromszögre kattintunk. Az ilyenkor legördülő listából bármelyik elemet kiválaszthatjuk, és az ablak tartalma átvált ennek részletezésére.

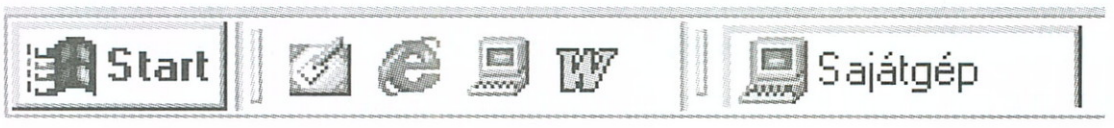
Az ablak legnagyobb része munkaterületet alkot. Az itt található ikonok a számítógép lemezegységeit (hajlékonylemez, merevlemez, CD-ROM) és egyéb eszközeit jelentik (pl. Nyomtató, Telefonos hálózat). Az ablak alján az állapotsor helyezkedik el járulékos információk számára. Jelenleg két állapotinformációt tartalmaz: a nevet (Sajátgép) és a hozzá tartozó objektumok számát (10).

Az ablak méretének megváltoztatása ...

Gyakran szükséges, hogy a képernyőn két vagy több ablakot egyszerre lássunk. Az ablakok mérete alapértelmezésben a teljes képernyőre kiterjed. A másik gyakori igény, hogy az ablakot időlegesen tüntessük el a képernyőről. A felesleges ablakot be lehet zárni, és teljesen eltűnik a képernyőről. Ha azonban ismét megnyitjuk, várnunk kell a megjelenésig. A fenti feladatok megoldására a Windows több eszközt is kínál, ezeket tekintjük most át röviden.

... méretezőgombokkal

Az ablakméret három alapműveletét a jobb felső sarokban látható méretezőgombokkal végezhetjük el legegyszerűbben. A bal szélső gombra kattintva az ablak kis méretre csökken. Ez azt jelenti, hogy eltűnik az Asztalról, de nem záródik be. Az ablak ikonja a nevével a Tálcán megmarad. Ezt programgombnak nevezik. Ezt a módszert akkor használjuk, ha átmenetileg nincs szükségünk az ablakra.

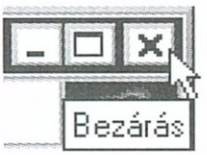


Az eredeti ablakméret visszaáll, ha rákattintunk a Tálcán az ablak programgombjára.

A középső gomb az ablak méretét maximálisra állítja. Az ablak teljesen kitölti az Asztalt, és eltakarja a többi megnyitott ablakot, illetve az Asztal többi ikonját. Nem kell megijedni, ezek nem tűnnek el, csak a teljes méretű ablak eltakarja őket. A nyomógomb rajza megváltozik két egymást fedő négyzetre (Előző méret). A korábbi méretet kapjuk vissza, ha ismét a középső gombra kattintunk. A teljes méretet akkor használjuk, ha túl sok információt tartalmaz az ablak, és sok hely kell a megjelenítésükhöz.

Tipp
A Windows a Tálcán jeleníti meg a megnyitott ablakok programgombjait. Ha egy ilyen gombra kattintunk, a hozzá tartozó ablak az Asztalon megnyílik, és részben vagy egészben takarja a többi ablakot. Ezt az ablakot aktív ablaknak nevezik. Ha egy másik gombra kattintunk, új ablak kerül a többi fölé. Látható tehát, hogy a megnyitott ablakok (és ezzel a programok) közötti váltás nagyon egyszerű a Tálca segítségével.

A jobb szélső gomb az ablak bezárására szolgál. Ha ide kattintunk, az ablak eltűnik az Asztalról, a hozzá tartozó program befejeződik, és a Tálcán sem marad meg a programgombja. Ha az ablak tartalmában változás történt a megnyitás óta, a Windows felkínálja az adatok mentésének lehetőségét.

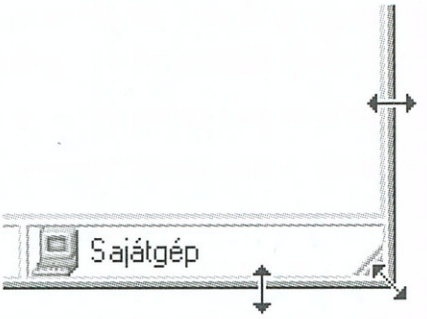


... kettősnyíllal

Gyakori igény, hogy az ablakot nem akarjuk sem ikonméretűre kicsinyíteni, sem maximálisra nagyítani. A Windowsban lehetőség van az ablak méretének fokozatmentes változtatására is, így tetszőleges méretet tudunk beállítani. Ehhez a következőket kell tenni:

1 Kattintson rá ismét az egérmutatóval a Sajátgép ikonra! ⟶

2 A megnyíló Sajátgép ablakban mutasson rá az ablak valamelyik szélére vagy sarkára!
Ha az egérmutató megközelíti valamelyik szegélyt, megváltozik kettősnyíl alakúra. Ez jelenti, hogy a nyilak irányában megváltoztathatja az ablak méretét. Az alsó, felső vagy oldalszegélynél csak az egyik méret módosítható, a sarkokban viszont mindkét méretet megváltoztathatja egyszerre.



3 Ha megjelent a kettősnyíl, a bal egérgomb megnyomása után vonszolja a kívánt irányba az ablakszegélyt!

4 Ha az ablak mérete megfelel elvárásának, engedje fel az egérgombot!

Az ablak helyének megváltoztatása

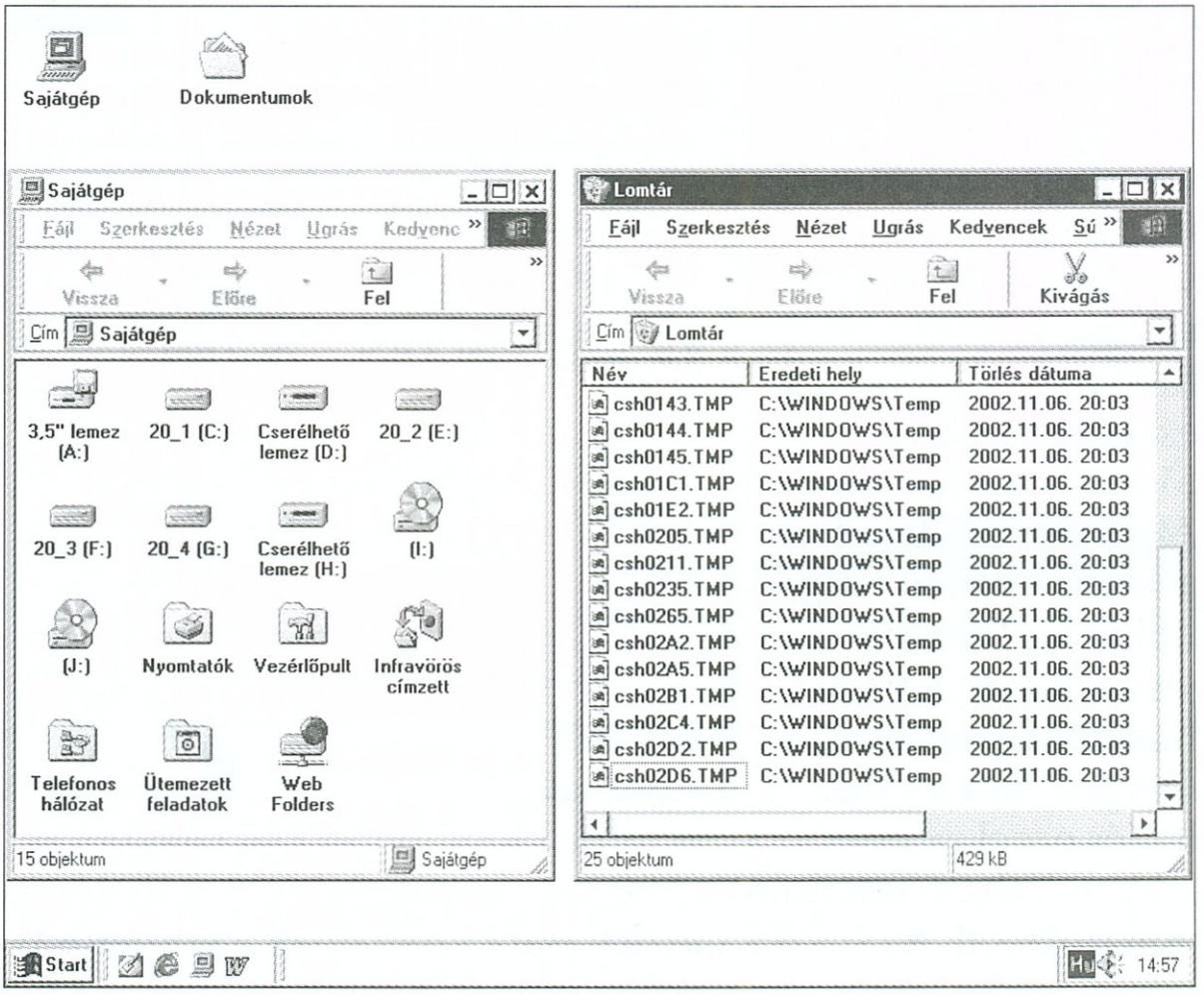
A Windows egyik nagy erőssége, hogy egyszerre több program (ablak) munkáját is megengedi. Nézzük meg, hogyan helyezhetünk el az Asztalon egyszerre két ablakot.

1 Nyissa meg kettős kattintással a Sajátgép ablakot (ha még nincs nyitva)!

2 Nyissa meg kettős kattintással a Lomtár ablakot!
A megnyitások után az Asztalon két, egymást részben átfedő ablakot lát. A Lomtár ablak részben lefedi a Sajátgép ablakot. Ha fordítva szeretné, kattintson a tálcán a Sajátgép nyomógombra. Az ablakok vagy az alapértelmezés szerinti beállításban nyílnak meg, vagy olyan méretben és helyen, amint a legutóbbi bezáráskor voltak. Tételezzük fel, hogy az a kívánsága, hogy a két ablak egymás mellett egyszerre látható legyen.

3 Mutasson rá a Sajátgép ablak címsorára!
Vonszolja a címsorral megfogott ablakot az Asztal bal szélére! Ha szükséges, állítsa be a függőleges ablakpozíciót is! Az ablak mozgatásakor egy ablak méretű üres keret mozog. Ha elérte a kívánt Asztal pozíciót, engedje fel az egér bal nyomógombját! Az ablak az új pozícióba kerül.

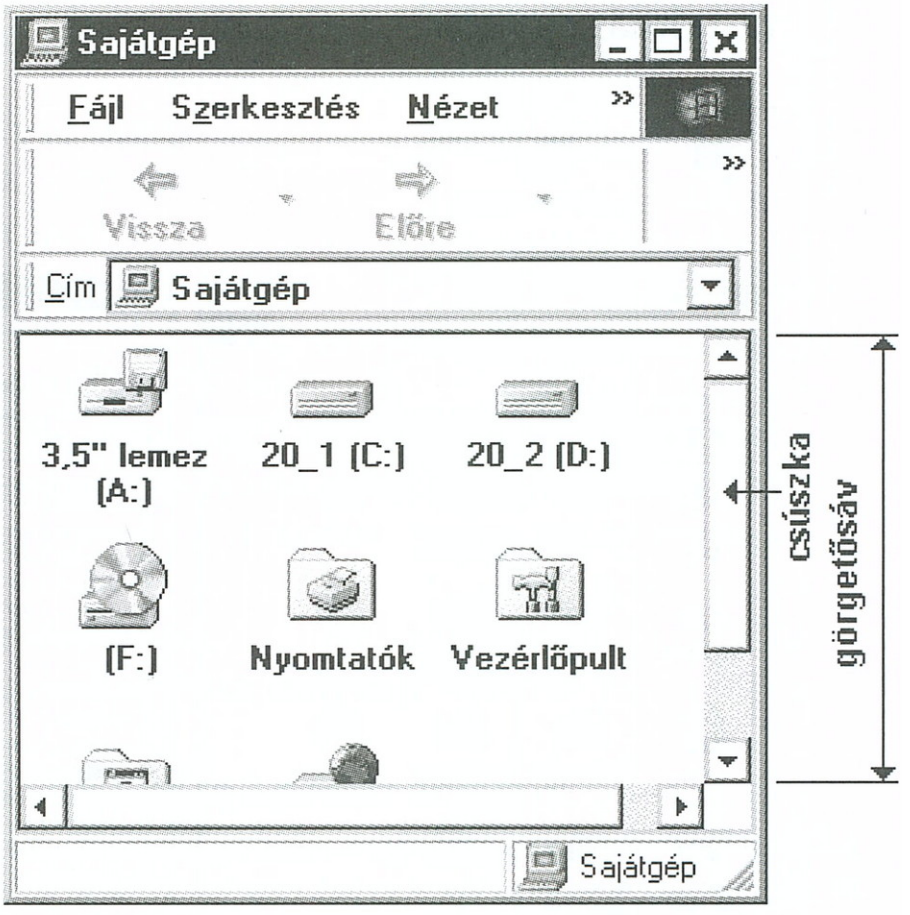
4 Hasonló módon helyezze át a Lomtár ablakot is az Asztal jobb szélére!
Az ablakok méretét a kettősnyilas módszerrel állítsa egymáshoz illeszkedően. Ha sikerült a feladatot megoldani, az alábbi ábrához hasonlóan néz ki az Asztal. Most mind a két ablak tartalmát egyszerre láthatja.



Figyelem
Vonszolás közben gyakran elkövetett hiba, hogy az egérgombot rövid időre felengedjük, és újra megnyomjuk. Ha ezt túl gyorsan tesszük, a Windows úgy érzékeli, hogy kettős kattintás történt, és az ablakot teljes méretre nagyítja. Ha ez történt, ne essünk kétségbe! Az eredeti méret könnyen visszaállítható az ablak jobb felső sarkában lévő középső ikonra (Előző méret) kattintással.

Görgetés az ablakban

Ha túl kicsi az ablak mérete vagy túl sok az információ, a tartalom nem fér el egyszerre az ablakban. A Windows ezt érzékeli, és automatikusan létrehozza az ablak görgetéséhez szükséges eszközöket.



A görgetés azt jelenti, hogy az ablakban lévő teljes tartalom függőlegesen vagy vízszintesen mozgatva részenként tekinthető meg. A görgetés eszközei a görgetősáv és a csúszka. A görgetősáv hossza a munkaterület vagy dokumentum teljes szélességét vagy hosszúságát jelenti. Görgetéskor a csúszka (és ezzel az ablakban látható tartalom) a görgetősávon belül mozgatható egérvonszolással. A csúszka mozgatására szolgálnak a görgetősáv két végén lévő háromszög alakú ikonok is. Ezekre az egérrel többször lehet kattintani. A csúszka helye a sávon belül azt mutatja, hogy az ablak tartalmának éppen mely része látható.

2.5. Kilépés a Windowsból

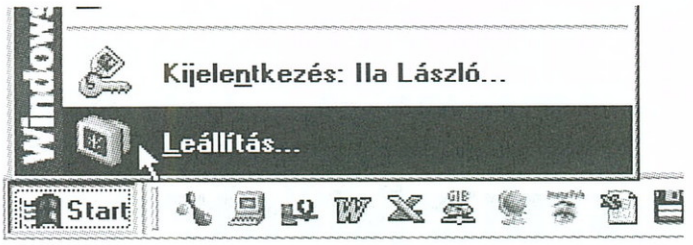
A Windows leállítása tulajdonképpen nem bonyolult, de néhány dologra oda kell figyelnünk. A legfontosabb, hogy nem szabad egyszerűen kikapcsolnunk a számítógépet, ha befejeztük munkánkat. Ha ezt tesszük, fennáll az adatvesztés veszélye, és a legközelebbi újraindításnál a Windows merevlemez-ellenőrzést végez. Ez pedig néhány percig is eltarthat.

Alapvetően háromféle folytatás közül választhatunk, ha az aktuális környezetben nem kívánunk tovább dolgozni.

- **Kijelentkezés:** elhagyjuk a környezetet, és másik felhasználói névvel lépünk be a Windows másik környezetébe (otthoni használatban ritkán kell).
- **Újraindítás:** az operációs rendszer kilép, a számítógép leáll, majd utána újra betöltődik a Windows. A folyamat megegyezik a gép bekapcsolásánál lejátszódó folyamattal, de a tápegység nem kapcsol ki.
- **Leállítás:** az operációs rendszer leáll, és a gép tápegysége is kikapcsol. Ha már nem dolgozunk tovább a számítógéppel, ez a kilépés helyes módja.

A leállítást a következő lépések végrehajtásával kell elvégezni:

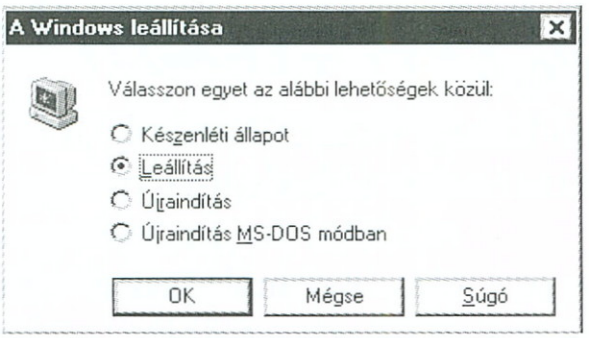
1 Kattintson a Tálcán lévő Start gombra, ezután válassza a *Leállítás* menüpontot!

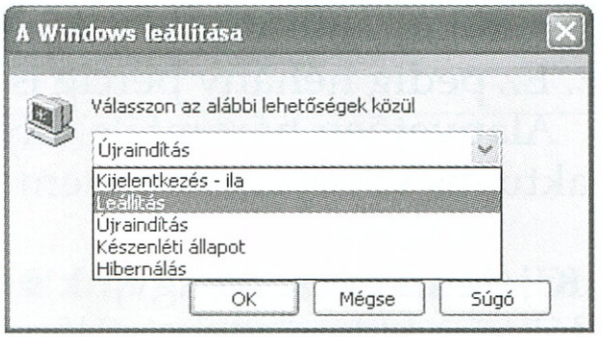


2 Megnyílik az „A Windows leállítása" nevű párbeszédablak. Ha nem a Leállítás választógomb van kijelölve, kattintson rá. A művelet az OK gombra kattintással indul.

Figyelem

A Windows leállítása párbeszédablak a Windows-változattól függően néz ki. Az alábbi listában látható, hogy Windows 98 esetén választógombok vannak (balra), míg Windows XP-nél legördülő listából választhatjuk a Leállítás pontot.





Tipp

A mai modern számítógépek az operációs rendszer leállításánál kikapcsolják a PC tápellátását is. A régebbi gépek erre nem képesek. Ilyen gépeknél meg kell várnunk, míg az operációs rendszer engedélyezi a gép kikapcsolását („Most már kikapcsolhatja a számítógépet!"). Ezután a PC már a saját kapcsolójával kikapcsolható. A Windows hibájából néha előfordul, hogy nem érkezik meg ez az üzenet. Ilyenkor várjunk kb. 1 percet, és kapcsoljuk ki a számítógépet hagyományos módon.

2.6. Mit jelent?

Ablak

Szegélyekkel keretezett téglalap alakú terület a képernyőn. Az ablak becsukható és kinyitható.

Aktív ablak

Az éppen használatban lévő ablak. Ha több ablak van nyitva, az aktív ablak látszik teljes mértékben. A billentyű- és egérműveletek mindig az aktív ablakra vonatkoznak.

Asztal
A Windows grafikus felületének legnagyobb részét elfoglaló terület. Munkaasztalnak tekinthető, ahol a leggyakrabban szükséges programok és alkalmazások indítógombját (ikonját) elhelyezhetjük. Ezeket parancsikonoknak nevezik.

Ikon
A képernyőn látható kisméretű kép, melyre egérrel kattintva bizonyos műveletek elvégezhetők.

Legördülő lista
A párbeszédablak egyik eleme, mely listaszerűen sorolja fel a választási lehetőségeket. A lista egérkattintásra gördül le eredeti helyéről.

Mappa
Olyan hely, ahol programok, adatok vagy további mappák tárolhatók. Az Asztalon ikonként jelenik meg, ténylegesen valamelyik lemezegység elkülönített része.

Menü
Kisméretű ablak, melyben az étlaphoz hasonlóan különböző dolgok (tételek) vannak felsorolva. A menüből egérrel és billentyűzettel is választhatunk, de egérrel sokkal kényelmesebb. A Start menüből programok vagy Windows-funkciók indíthatók el.

Párbeszédablak
A bejelentkezésnél találkozunk először a párbeszédablakkal. A párbeszédablakban a Windows mutat valamit, és erre választ vár a felhasználótól. Az OK (és Mégse) feliratú négyzet neve **nyomógomb.** A videómagnónál a lejátszás elindításához elegendő egy gombot megnyomnunk. Ehhez hasonlítanak a Windows nyomógombjai, csak most egérkattintással vagy az Enter gomb megnyomásával kapcsolhatunk be egy funkciót. A „Jelszó" feliratú világos négyzet a **beviteli mező**re mutat példát. Ebbe a mezőbe a billentyűzetről kell valamit beírnunk. A párbeszédablak fenti elemeit gyűjtőnéven vezérlőelemeknek nevezik, mivel valamilyen funkciót vagy tevékenységet vezérelnek.

Sajátgép
Ikon a számítógép tartalmának (programok, dokumentumok, adatok) megtekintésére az Asztalon.

Start gomb
A Start menü megnyitására szolgáló gomb az Asztalon.

Start menü
A Windows kezdeti használatához szükséges programokat, funkciókat, beállításokat és dokumentumokat tartalmazó menü.

Tálca
Általában a képernyő alján található sáv. Fontosabb részei: Start gomb, gyorsindítás eszköztár, programgombok, információs tartomány. A programgombokra kattintva gyorsan átválthatunk a felhasználói programok között.

2.7. Ellenőrző kérdések

1. Hogyan helyezhetünk át egy ikont az Asztalon?
2. Mit jelent a kettős kattintás?
3. Hogyan lehet a kisméretűre csökkentett ablak méretét visszaállítani?
4. Hogyan helyezhetünk át egy ablakot az Asztalon?
5. Hogyan állíthatjuk be az ablak tetszőleges méretét?

3

Programok futtatása

Már tudjuk, hogy a számítógépnek programra van szüksége, hogy értelmes dolgot csinálhasson. Ha Windows operációs rendszerben dolgozunk (levelet írunk, valamit nyomtatunk, vagy megnyitunk egy ablakot), minden tevékenység mögött egy-egy program bújik meg. Szerencsére Windowsban szinte minden esemény ablakban bonyolódik, és az ablakok felépítése és kezelése nagyon hasonlít a különböző programokhoz tartozó ablakoknál. Ebből következően az előző fejezetben megismert ablakkezelési technikákkal a programok kezelésében gyorsan eligazodhatunk. Ebben a fejezetben először a programok kétféle indítási módjával ismerkedünk meg. A továbbiakban megnézzük, hogyan lehet a betöltött programok között átváltani. A fejezet végén azzal foglalkozunk, milyen segítséget ad a Windows a különböző programfunkciók megértéshez.

Mit tanulhatunk ebben a fejezetben?

- programok elindítása
- programok egyidejű használata
- hogy kapunk segítséget?

3.1. Programok elindítása

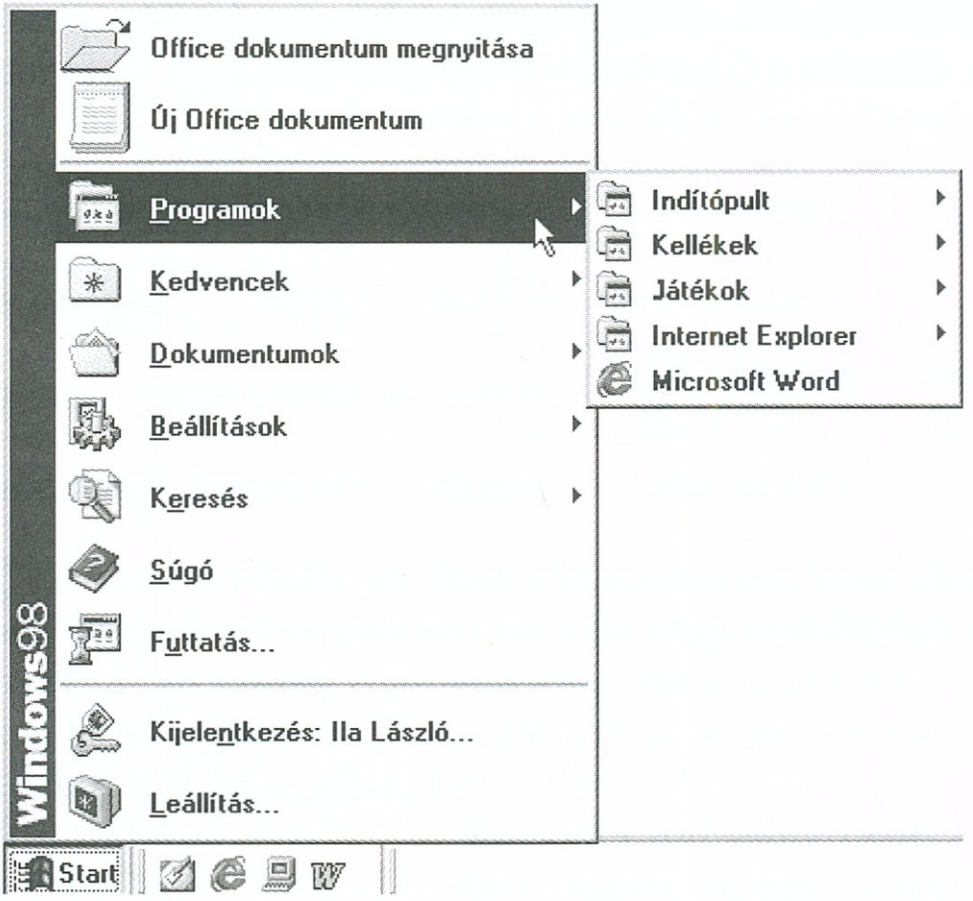
Ha levelet írunk, a merevlemez tartalmát nézegetjük, képet rajzolunk vagy az interneten szörfözünk, mindig egy-egy programot használunk ezekhez. A programok használatához először el kell őket indítanunk. A programok elindításának Windowsban alapvetően három módja lehetséges:

- Az Asztalon sok program indításához találunk ikont. Ezen programok indítása nagyon egyszerű, csak kettőt kell kattintanunk az egérrel a megfelelő ikonra. Ezt mát többször is gyakoroltuk a Sajátgép kapcsán.
- Létezik egy másik, kissé bonyolultabb mód is, melyhez a Start gombra kattintás után megnyíló Start menüből indulunk ki. A Start menü a programok indításához használt központi hely. A gyakran használt programokhoz egy-egy bejegyzés tartozik a Start menüben.
- A program ikonja megtalálható a Gyorsindítás eszköztárban. A program indításához csak rá kell kattintani az ikonra. Az eszköztár előnye, hogy az itt lévő ikonok akkor is látszanak, ha az Asztalt egy ablak eltakarja.

A Start menüből egy program elindításához elegendő, ha egérrel rákattintunk a megfelelő menütételre. A program indítási folyamata minden program esetén azonos, ezért elegendő megnéznünk a program elindításának kezdetét.

1 Kattintson a Tálca bal sarkában lévő Start gombra!
A Windows megnyitja a Start menü ablakát. A menüben lévő tételek (*Programok, Kedvencek, Futtatás* stb.) kétféle dolgot jelölhetnek. Ha a menübejegyzés végén jobbra mutató háromszöget látunk, a bejegyzésre mutatva almenü nyílik meg. A többi tétel parancsot jelent, a hozzá tartozó program egyszeri kattintással elindítható.

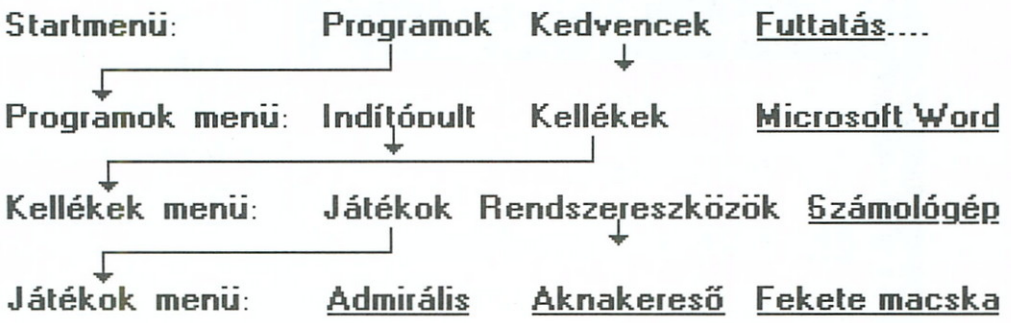
2 Mutasson rá a Start menüben lévő *Programok* tételre! A Windows további menüt nyit meg. Ebben ismét további almenük nyithatók meg, illetve parancsok hajthatók végre.



Figyelem

A menük tartalmának megjelenítésében a Windows-változatok részben eltérnek egymástól. Nem kell azonban aggódnunk, mert a legfontosabb parancsok neve minden változatban azonos. Az újabb Windows-változatok nem listázzák a teljes menüt a jobb áttekintés érdekében. Ha a menü utolsó sorában a folytatás ikont látjuk, ( ) a menühöz további tételek is tartoznak. Ezek a menük csak a leggyakrabban használt tételeket jelenítik meg. Az összes tételt csak a kettősnyílra kattintás után láthatjuk. Az onnan kiválasztott tétel viszont a menü legközelebbi megnyitásakor már a mindig látható listában szerepel.

A számítógépen általában nagyon sok program található (szaknyelven: sok program van telepítve). Emiatt a menü vagy almenü olyan sok tételt is tartalmazhat, hogy nem fér ki a képernyőre vagy áttekinthetetlen. Célszerű ezért a programokat csoportosítani, és a Start menü éppen ezt teszi. A számítógépen lévő programok csúcsán a Start menü *Programok* tétele áll. Ebben a fa ágaihoz hasonló szerkezethez hasonlóan almenük és önálló ikonnal rendelkező parancsok találhatók. Az almenük további almenüket tartalmazhatnak. Az utolsó almenüben már csak parancsok lehetnek. Az ábrán látható a Start menü faszerkezetének egy része. A nyilak mentén végigmehetünk a *Programok* menüponttól az *Admirális* parancsig. Látható, hogy most minden menü (almenü) további menüket (nyíl vezet ki belőle) és végrehajtható parancsokat (aláhúzott) is tartalmaz. Az almenük megnyitásához elegendő az egérrel rámutatnunk, a programok indításához viszont egérrel kattintanunk kell a nevükre. Az almenüket gyakran programcsoportoknak (pl. *Kellékek*, *Indítópult*) nevezik.



Tipp

A menünevekben olykor találunk egy aláhúzott betűt. Ilyen például a Windows 98 Start menüben a *Keresés*, *Beállítások*, *Programok*, de más menükből is vehettünk volna példát. Ezzel a Windows azt jelzi, hogy ez a menütétel végrehajtható parancsot jelent, és a hozzátartozó program ezzel a billentyűvel is elindítható nyitott ablak mellett. Más menükben az elindításhoz együttes billentyűnyomás kell az **Alt** és a kívánt billentyűvel (pl. **Alt+B**).

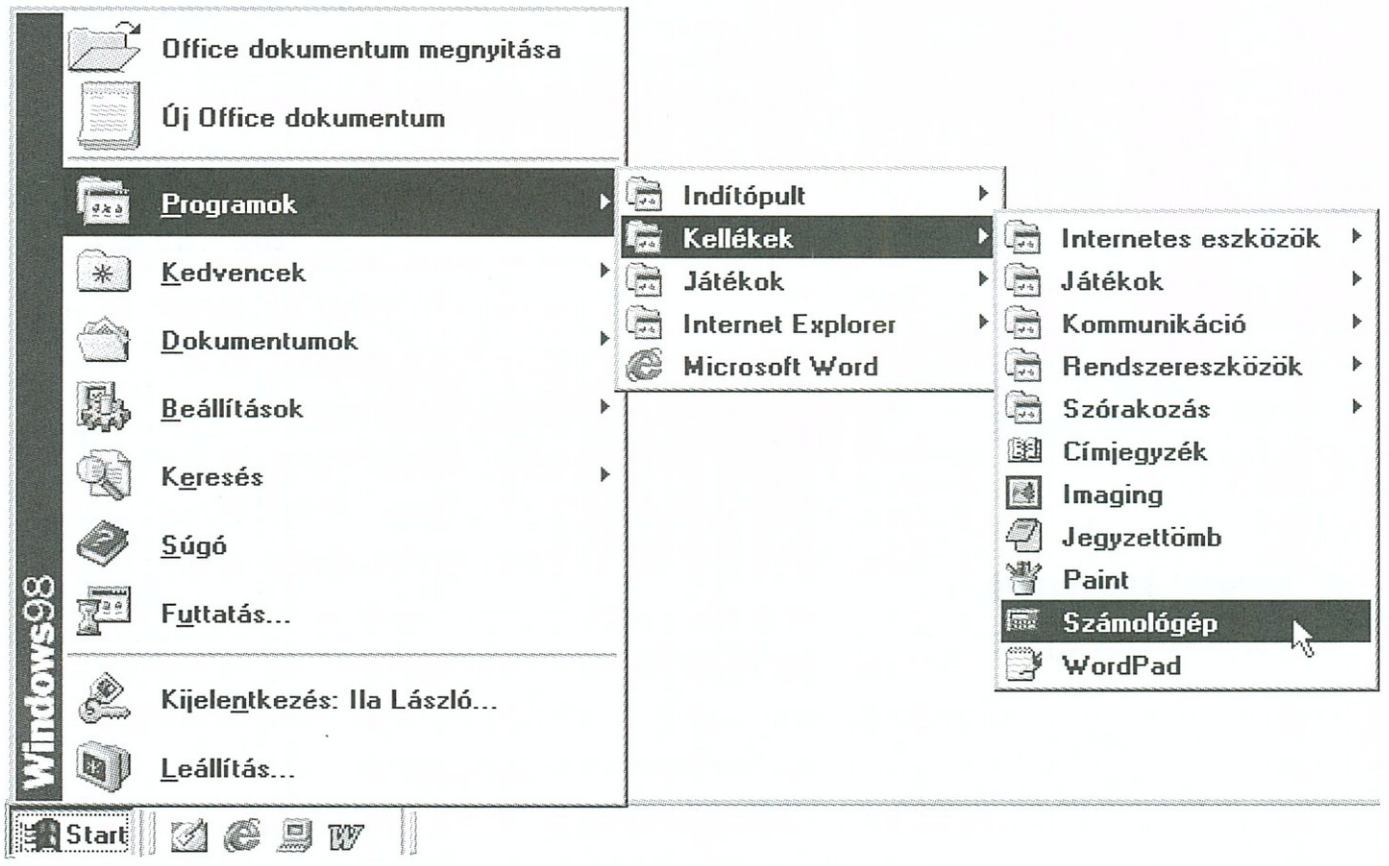
A Számológép program elindítása

A programok elindítása témában első kísérletként nyissuk meg és használjuk a Windows zsebszámológép programját. A Windows zsebszámológép elemi műveletekhez és tudományos számításokhoz is alkalmas, nagyon hasznos program. Az elindítás a következő lépések végrehajtásából áll:

1 Nyissa meg a Start menüt (ha még nincs megnyitva) a Tálca bal sarkában lévő Start gombra történő kattintással!

2 Mutasson rá egérrel a *Programok* menütételre!

3 A megnyíló almenüben mutasson rá a *Kellékek* tételre! A Windows megnyitja a *Kellékek* menü ablakát az alábbi ábra szerint.



4 Kattintson a *Kellékek* menüben található *Számológép* tételre az egérrel!
A Windows zsebszámológép program elindul, és megnyit egy ablakot saját maga számára az Asztalon. A Start menü ezzel egyidejűleg bezáródik, és a Tálcán megjelenik a Számológéphez tartozó programgomb.

Ugyanilyen módon bármely másik program is elindítható, ha a Start menüből kiindulva valamelyik almenüben megtalálható a neve.

Hogyan használjuk a zsebszámológépet?

Ha sikerült elindítani a Számológép programot, a képernyőn a zsebszámológépek megszokott billentyűzetét látjuk. A Windows számológéppel egyszerű számítások gyorsan és kényelmesen elvégezhetők, és a kezelése sem túl bonyolult. Pl. a 26 és 48 számok összeadásához a következő négy lépés szükséges:

1 Kattintson egérrel a 2 és 6 számbillentyűkre!

↓

2 Kattintson az összeadás jelére (+)!

↓

3 Kattintson egérrel a 4 és 8 számbillentyűkre!

↓

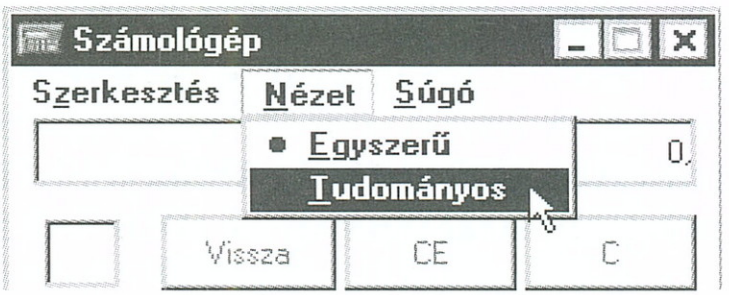
4 Végül kattintson az egyenlőségjelre (=)!

Az eredmény a számológép kijelzőjén látható: 74.
Ez a C gombbal törölhető.

Tipp
A számokat hagyományos módon, billentyűzetről is beírhatjuk. Ehhez a fenti példának megfelelően a 2 6 + 4 8 = billentyűket kell megnyomni a klaviatúrán. A beírás könnyebb, ha a legtöbb billentyűzet jobb oldalán található számmezőt használjuk. Ha ezek nem számokat visznek be, a mező bal felső sarkában lévő **Num Lock** billentyű megnyomásával át kell váltanunk szám üzemre (a billentyűzet Num Lock lámpája ilyenkor világít). További alapműveletek is végrehajthatók: kivonás (-), szorzás (*) és osztás (/). A *, / és = jel nincs a számmezőn. A számok billentyűzetről történő beírása sok szám esetén gyorsabb, mint egérrel.

A számológép az alapműveleteken kívül bonyolultabb számításokra is képes. Például számítsuk ki, mennyi 48 húsz százaléka. Ehhez a következő műveletsor tartozik: 4 8 * 2 0 % számbillentyűzetről vagy egérrel. A kijelzőn megjelenik az eredmény: 9,6.

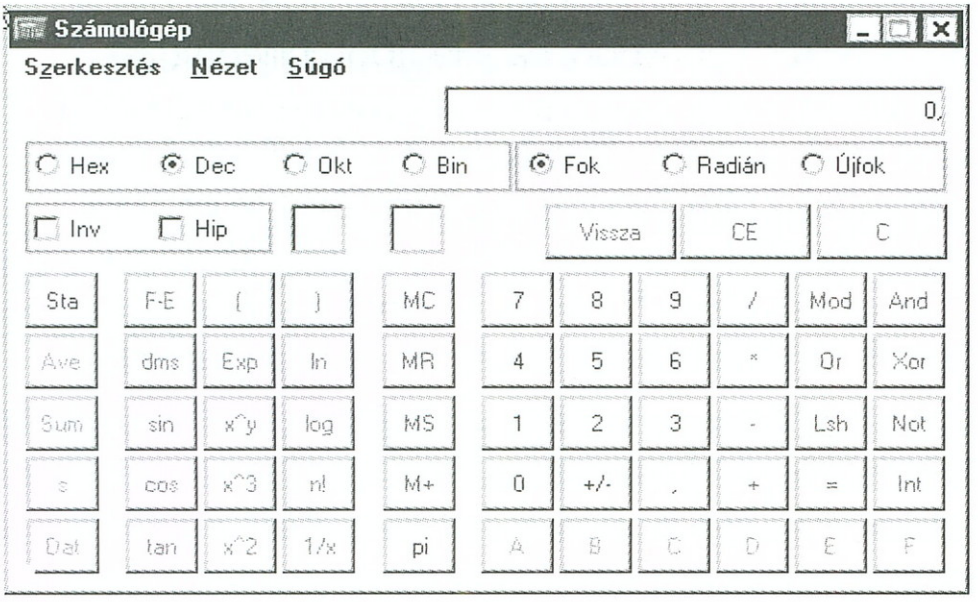
Az *sqrt* feliratú nyomógomb négyzetgyököt von, az *1/x* pedig reciprokot számol. A számológép saját memóriával is rendelkezik közbenső számok tárolására. A memóriában tárolható egy szám (MS), gyűjthető összeg (M+), a memória tartalma kiolvasható (MR) és törölhető (MC).



És ez még nem minden! A Számológép ablak fejlécében egyszerű menüt találunk. Ha a *Nézet* feliratra kattintunk, átválthatunk a számológép *Egyszerű* és *Tudományos* üzeme között. Válasszuk most a tudományos üzemet, hogy néhány további művelettel megismerkedhessünk.

A tudományos számológép nagymértékben hasonlít a tudományos zsebszámológéphez. Ha valaki már dolgozott ilyen eszközzel, sok funkciót ismerősnek talál az ablakban. A kijelző alatt a számrendszer (tizenhatos, tízes, nyolcas vagy kettes) és a szögek kezelési módja (fok, radián, újfok) választható meg. A számológép bal oldalán szögfüggvények és egyéb magasabb fokú

függvények találhatók. Jobb szélen az alapműveleteket logikai műveletek (ÉS, VAGY, léptetés, tagadás) egészítik ki.



Figyelem

A Számológép *Nézet* menüjében új jelöléssel találkozunk. A menüben az éppen érvényes üzemmódot egy fekete pont jelöli. Néhány program menüjében pont helyett pipa jelölést alkalmaznak („ki van pipálva").

Ha már nincs szükségünk a számológépre, felesleges tovább a memóriában tartani. A programok bezárása Windows alatt legtöbbször hasonlóan történik, és a legegyszerűbb módot már megismertük (kattintás az ablak jobb felső sarkában lévő **X** ikonra). A program bezárásával az ablak is bezáródik.

Gyorsindítás eszköztár

A gyakran használt programok gyors indítását biztosítja a Tálcán a Gyorsindítás eszköztár. Alapbeállítás szerint az eszköztárban az Internet Explorer (internetböngésző) és a Windows Media Player (Windows zene- és képlejátszó) található. Az eszköztár tartalmát mi is módosíthatjuk. Célszerű ide helyezni kedvenc programjaink ikonjait, mert a Tálcával együtt mindig látszanak. Az ikonra kattintás a hozzátartozó program azonnali elindítását jelenti.

3.2. Programok egyidejű használata

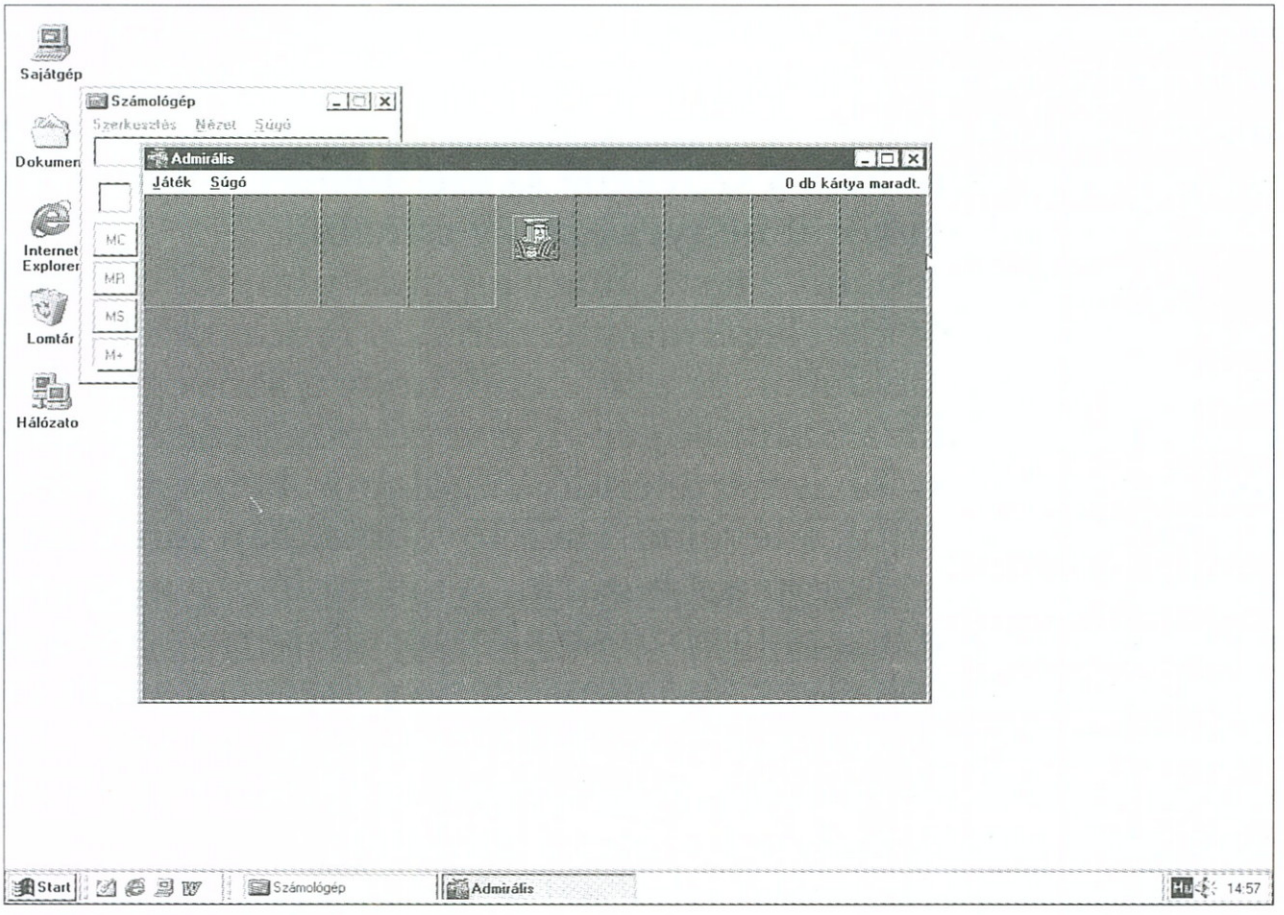
Ha valakiben felmerül, jogos a kérdés: „Mit jelent a programok egyidejű használata?". Nyilván nem képes az ember bal kezével levelet írni, jobb kezével pedig egy képet rajzolni. Nem is erről van szó. Tulajdonképpen félreérthető az „egyidejű használat" kifejezés. Képzeljünk el egy jellemző számítógépes szituációt: valaki épp egy levelet ír, melyben egy számítás eredményére van szüksége. Ehhez nem az asztalfiókban keres zsebszámológépet, hanem a Windows Számológépét kívánja használni. A két program önálló használata azt jelentené, hogy az illető elmenti a félig kész levelét valamilyen háttértárolóra, és kilép a szövegszerkesztő programból. Ezután elindítja a Számológépet, kiszámítja az eredményt, és felírja azt egy papírra. Bezárja a Számológép programot, újból elindítja a szövegszerkesztőt, betölti korábbi levelét, és a papírból bemásolja a szövegbe az eredményt. Ugye érzékelhető, hogy milyen körülményes ezt így csinálni!

A Windows lehetővé teszi, hogy egymás után több programot is elindítsunk, ha elegendő memóriával rendelkezik a számítógép. A fenti példában ez azt jelenti, hogy a szövegszerkesztő mellé elindíthatjuk a Számológépet, elvégezzük benne a számítást, és a majd később ismertetendő Vágólapon keresztül az eredményt bemásolhatjuk a levélbe. Ha a továbbiakban nincs szükség a Számológépre, célszerű azt bezárni. A Számológép megnyitása azt jelenti, hogy a hozzá tartozó ablak félig eltakarja a levél szövegét. A számítások elvégzése után ezért célszerű a Tálcán a szövegszerkesztő programgombjára kattintani, hogy annak ablaka legyen legfelül. Ne feledjük, hogy abban az ablakban dolgozhatunk (aktív ablak), melynek színes a címlistája.

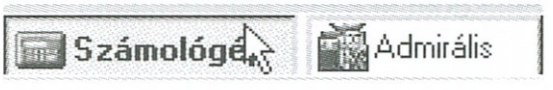
Az egyidejű használat tehát azt jelenti, hogy több programot indítunk el egymás után. A Tálcára kattintással aktív ablakot váltunk arra, melyben éppen dolgozni szeretnénk. Az ablakok közötti adat cseréjét is biztosítja a Windows. A fentiek könnyebb megértésére nézzünk egy példát.

1 Indítsa el a korábban megismert módon a Számológép programot!

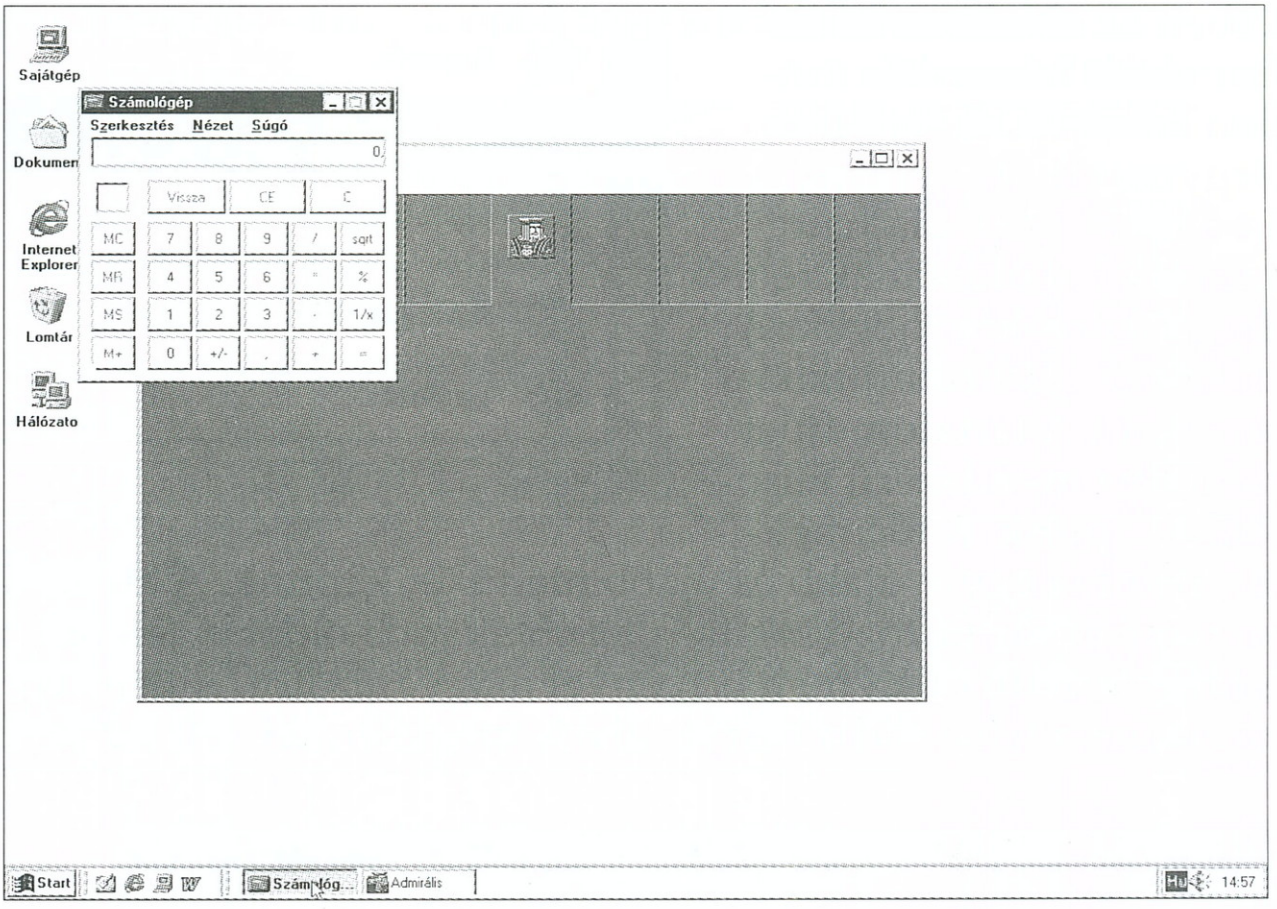
2 Válassza a Start menüben a példa kedvéért a *Kellékek* menü *Játékok* almenüjében lévő *Admirális* játékot, és indítsa el azt is! Lehet, hogy az Olvasó Windows rendszerében a *Játékok* almenü a *Minden program* menüben található meg! Az Asztalon most két egymást átfedő ablak látható az elindított programoknak megfelelően: a Számológép és az Admirális program ablaka. Az Admirális ablak van felül (aktív), tehát kezdődhet a játék.



3 Kattintson a Tálcán a Számológép programgombra! Most a Számológép ablaka kerül felülre, és bármilyen számítást elvégezhet anélkül, hogy a játékot abba kellene hagynia. A Tálcán lévő programgomb az aktív ablaknál benyomott gomb hatását kelti. Pusztán



az ikonok nézete alapján is eldönthető tehát, hogy melyik ablak aktív az Asztalon.

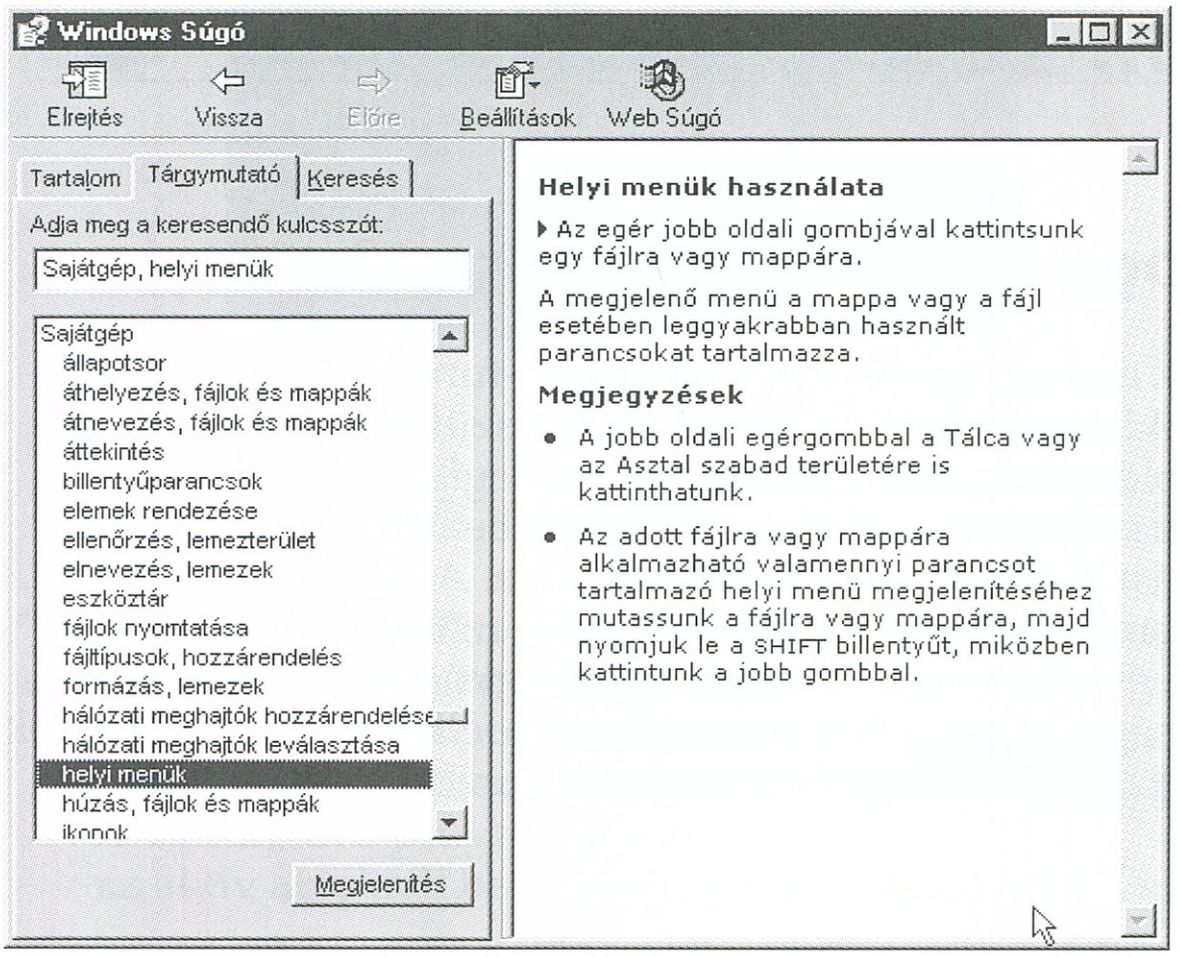


3.3. Hogy kapunk segítséget?

Könyvünk csak a legfontosabb Windows-funkciókat ismerteti. Ha valakinek további ismeretekre van szüksége, vagy egy feladat megoldásában támogatásra szorul, segítséget kell kérnie. A Windows operációs rendszer rengeteg beállítási lehetőséget, szolgáltatást és segédprogramot tartalmaz. A gyakorlott felhasználónak sem jut mindig eszébe a legkedvezőbb megoldás vagy lehetőség, és jól jön egy kis segítség. A legkönnyebben hozzáférhető segítséget maga a Windows, illetve a felhasználói programok nyújtják. Ezt mindkét esetben Súgónak nevezik.

A Windows 98 Súgó

A Windows általános segítségét a Start menüben találjuk meg. Ha rákattintunk a Súgó nevű tételre, megnyílik a Súgó ablaka. Ebben az ablakban az információt háromféle módon érhetjük el: tartalom, tárgymutató és keresés. Ez a három lap található az ablak bal oldalának tetején. A fejlécekre (nevekre) kattintva választhatjuk ki a témakört. A **tartalom** fület választva menüszerű felsorolást kapunk. A főcímekre kattintva egyre újabb és újabb menüket kapunk. A kiválasztott menüponthoz tartozó segítség az ablak jobb oldalán jelenik meg. A **tárgymutató** talán nem is igényel magyarázatot. A keresett információt a felső sorba beírva, alatta megjelennek a talált kulcs-



szavak. A kívánt kulcsszó részletezése a *Megjelenítés* gombra kattintva kapható meg. A **keresés** fül ehhez hasonlóan működik, de most előbb be kell írni a keresett kulcsszót, és csak a *Témakörök* gombra kattintás után jelennek meg a talált leírások.

Tipp
A Súgó az F1 billentyű (klaviatúra felső sorában bal szélen) megnyomásával is behívható. Ez a mód általánosabb segítséghívást jelent, mert mindig az aktív ablakhoz (és programhoz) tartozó súgót hívja meg. Ha nincs az Asztalon egyetlen ablak sem, a Windows Súgó nyílik meg.

Figyelem
A Súgó felépítése Windows-változattól függ, tartalma a fejlesztésekkel egyre intelligensebbé vált. A Windows 2000 és XP változatnál például a Start menüben *Súgó és támogatás* a neve.

Nézzünk egy példát a Súgó használatára. Tegyük fel, hogy a Sajátgép helyi menükről szeretnénk információhoz jutni. Hajtsuk végre a következő lépéseket:

1 A Súgó ablak megnyitása után kattintson a Tárgymutató lap fülére!

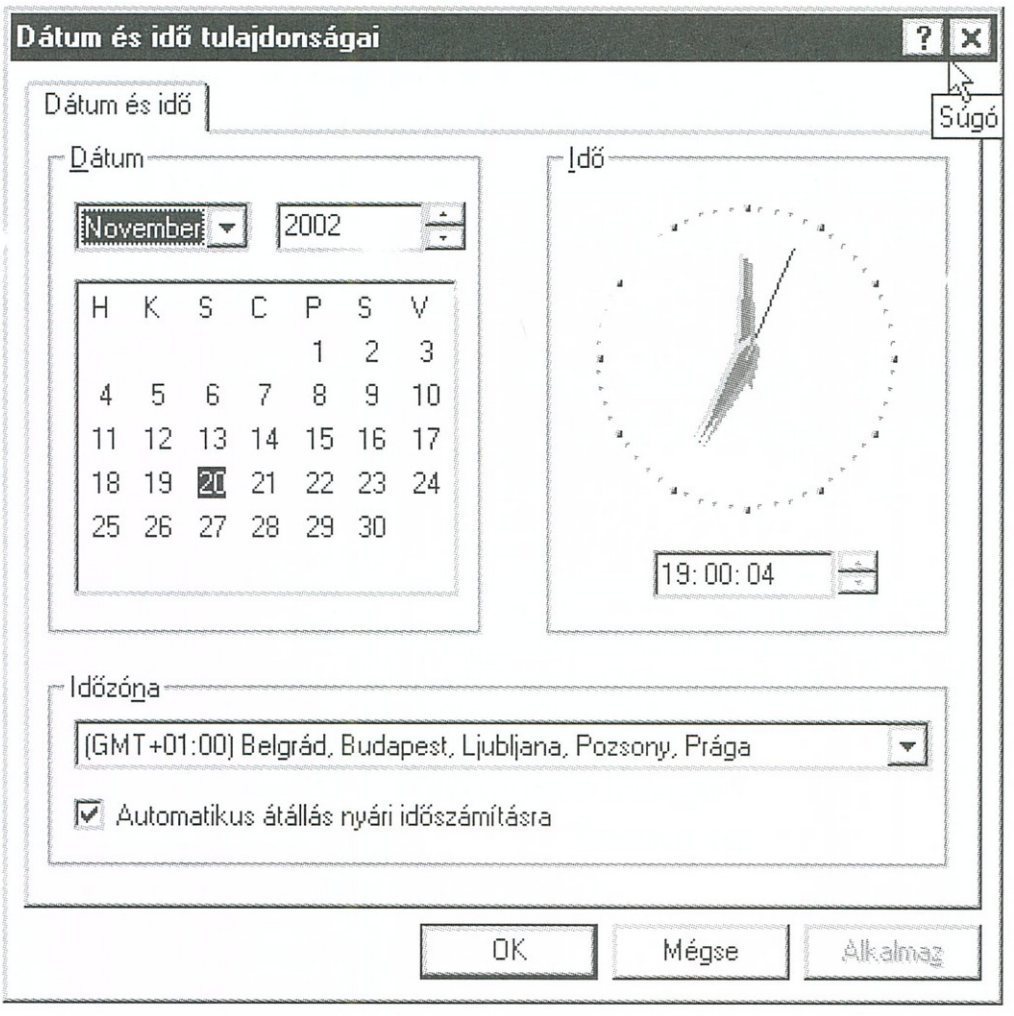
2 A keresendő kulcsszót (Sajátgép) írja be az üres fehér beviteli mezőbe! Vegye észre, hogy a beírás során a kulcsszavak listája a már beírt szövegnek megfelelően folyamatosan módosul.

3 Kattintson kettőt a listában a *helyi menük* bejegyzésre! Ha a kiválasztott kulcsszóhoz több tétel is tartozik, egy újabb ablak nyílik meg egy menüvel. Most csak egy tétel van, így az ablak jobb oldalán azonnal megjelenik a Sajátgép, helyi menükhöz tartozó segítség. A beviteli mező tartalma is ennek megfelelően módosul (l. előző ábra).

Közvetlen súgó

Az ún. közvetlen súgó segítségével főképp párbeszédablakok elemeiről kaphatunk információt. A közvetlen súgó alkalmazását a dátum és pontos idő párbeszédablakában mutatjuk be.

1 Kattintson kettőt a Tálca jobb szélén lévő pontos időre! A Windows megnyitja a *Dátum és idő tulajdonságai* nevű párbeszédablakot. Emlékeztetőül: a párbeszédablakban a Windows adat(ok) beírását várja tőlünk. Most a dátum és idő megadására van lehetőségünk.



2 Kattintson a jobb egérgombbal az ablak jobb felső sarkában látható kérdőjelre!
Az egérkurzor új alakot vesz fel:

3 Kattintson ezzel az új egérmutatóval az ablak valamelyik elemére! A példa kedvéért legyen ez az Időzóna jelenlegi beállítása: (GMT+01:00).
A Windows rövid magyarázatot ír ki az időzónáról. A magyarázat mindaddig a képernyőn marad, míg nem kattintunk az ablakban valahová, vagy az OK gombra kattintással bezárjuk az ablakot.

Figyelem
A Windows a *Tulajdonságok* ablakot egy objektum jellemzőinek megmutatására használja. Jelen példában az objektum a pontos idő és dátum. A tulajdonságokat a felhasználó meg is változtathatja. A tulajdonságok általában több lapot foglalnak el, most azonban csak egy lap van *(Dátum és idő)*.

3.4. Mit jelent?

Almenü
A menü egy tételére mutatáskor megnyíló további menü.

Gyorsindítás eszköztár
A Tálca azon része, mely parancsikonokat tartalmaz. Ezekre kattintva azonnal elindul a hozzájuk tartozó program.

Intelligens menü
Olyan menü, melyben csak a gyakran használt menüpontok jelennek meg. A rejtett tételek az utolsó sorban lévő kettősnyíl ikonra kattintva válnak láthatóvá.

Menüparancs
A menü olyan tétele, melyre egérrel kattintva azonnal végrehajtásra kerül valamilyen művelet vagy parancs.

Menütétel
A menükben megjelenő parancsok, almenüt megnyitó sorok összefoglaló neve.

Párbeszédlap
Párbeszédablakok tipikus eleme. Néhány párbeszédablak több, egymás mögé helyezett párbeszédlapot tartalmaz. Minden lapnak saját neve van, erre kattintva lehet a lapot kiválasztani.

Programgomb
A megnyitott programhoz a Tálcán programgomb tartozik a program nevével. Ezekkel a gombokkal válthatunk a programok (és ezzel az ablakok) között.

Programok egyidejű használata
A Windows lehetővé teszi a rendelkezésre álló memória határáig, hogy több programot egyszerre megnyitva tartsunk. Egyszerre mindig egy programban dolgozhatunk. Ennek ablaka az aktív ablak, mely a többi ablakot eltakarja.

Súgó
A Windows és az alkalmazások segédprogramja, mely segít megoldani a felmerülő problémákat és megválaszolni a kérdéseket.

Objektum
A számítógépben előforduló dolgok gyűjtőneve. Objektum lehet a lemezmeghajtó, a mappa, a telefonos kapcsolat vagy akár a 'dátum és pontos idő'.

3.5. Ellenőrző kérdések

1. Hogyan indítható el egy program a Start menüből?
2. Hogyan fejezhető be egy program?
3. Számítsa ki, mennyi kettő tizedik hatványa!
4. Hogyan lehet több program ablaka közül egyet a többi elé vinni a képernyőn?
5. Hogyan indítható el a Windows Súgó?

4

Állományok, mappák és meghajtók

A 2. és 3. fejezetben megismerkedtünk az egérkezeléssel, a programokkal és ablakokkal történő munka alapjaival. Az 5. fejezetben látjuk majd, hogy lehet ezt a tudást meghatározott feladatokhoz (pl. levélírás, rajzolás) felhasználni. Ha ezekkel a Windows programokkal előállítunk valamit (levél vagy rajz), és ezeket később is szeretnénk megnézni, meg kell őket őrizni valahol. A tároláskor ún. **állomány**ok (magyar Windowsban: fájlok) keletkeznek valamelyik **meghajtó** valamelyik **mappá**jában. Ennek a fejezetnek a témája ennek a három új fogalomnak a megismertetése az Olvasóval. A fejezet végére tudni fogjuk, mik azok az állományok, milyen meghajtók vannak a számítógépben, és miért kell a meghajtókat mappákra tagolni. Ezután minden dologgal tisztában leszünk, ami a Windows alatti munkához szükséges és hasznos.

Mit tanulhatunk ebben a fejezetben?

- mi az állomány és a mappa?
- mit kell tudni a lemezmeghajtókról?
- állományok és mappák megtekintése
- az Intéző használata
- műveletek mappákkal és állományokkal

4.1. Állomány és mappa

Ha Windows alatt dolgozunk, óhatatlanul találkozunk mindkét fogalommal. Ne tessék megijedni, semmi ördöngősség sincs bennük, és nem is bonyolult dolgokról van szó! A fogalmakkal lépésről lépésre barátkozunk meg. Ha valaki már ismeri a mappa és állomány jelentését, nyugodtan ugorja át a most következő részt.

Állomány

Ha alkotó programmal dolgozunk, adatok keletkeznek. Levélírásnál a beírt szöveg, rajzolásnál a képet létrehozó képpontok vagy vonalak egyaránt adatok. A munka során ezek az adatok a számítógép memóriájában tárolódnak. Ha kikapcsoljuk a számítógépet, törlődik a memória, és elvesznek az adatok. Ha az adatainkra később is szükség van, meg kell őket őriznünk.

Tételezzük fel, hogy levelet írunk a vejünknek, amikor nem várt vendég érkezik hozzánk. A félig kész levelet kár lenne eldobni, őrizzük meg inkább. Később folytathatjuk a levélírást, ha elment a vendég. A levél megőrzését a számítástechnikában mentésnek vagy tárolásnak nevezik. A **mentés** azt jelenti, hogy a beírt szöveget merev- vagy hajlékonylemezre felíratjuk a számítógéppel. A levél folytatásához a mentett tartalmat vissza kell olvasnunk a lemezről a memóriába. Ezt a folyamatot **megnyitás**nak vagy betöltésnek nevezik.

Amikor a levél tartalmát a lemezre írjuk, a lemezen egy **állomány** (fájl) jön létre. Az állomány bármilyen adatot tartalmazhat (most éppen levelet). Csak a teljes állományt lehet elmenteni vagy megnyitni. Honnan tudjuk, hogy visszaolvasáskor melyik állományban van a levelünk? Onnan, hogy az állományokat azonosítjuk azzal, hogy nevet adunk nekik. A név mellett az állomány további tulajdonságokkal (pl. méret) is rendelkezik, melyekkel most nem foglalkozunk. Az állomány nevének megadásakor a következő szabályokat kell betartanunk:

- A név egyedi legyen. Nem lehet két azonos nevű állományunk. Ez alól kivételt a mappába rendezés ad, melyről hamarosan szót ejtünk.

- A név nem tartalmazhat tetszőleges karaktereket. Ez nem túl szigorú, mert csak néhány írásjel használata tilos. A névben egyébként kis- és nagybetű egyaránt megengedett, bár a Windows nem tesz különbséget köztük.
- A név két részből áll, melyek között egy pont (.) tart kapcsolatot. Az első rész a tulajdonképpeni név. A kiterjesztésnek nevezett második rész az állományban lévő adatok típusára utal. Például a *minta.doc* állomány neve „minta" és dokumentumot (levelet) tartalmaz.
- A név hossza 250 betűre korlátozott. Nem célszerű azonban ezt kihasználni, mert ez túl sok. Ne használjunk 20-25 betűnél többet!

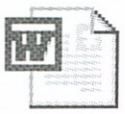
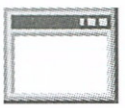
Foglalkozzunk egy kicsit az állomány második részével, a kiterjesztéssel. Ennek hossza általában három betű, de ezt nem kötelező betartani. A kiterjesztés legtöbbször az állomány keletkezésekor automatikusan létrejön. A Windows ezzel jelzi, hogy melyik program hozta létre az állományt.

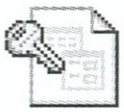
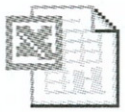
Figyelem

A Windows alapbeállítás szerint elrejti az állományok kiterjesztését, ha a lemezen tárolt állományokat kívánjuk megnézni. Ha valaki mégis szeretné látni az állományok típusát, a Windows beállításokat kell módosítania. A beállítások a Windows-változattól függően a főmenü *Nézet* vagy *Eszközök* ikonjára kattintással kezdődnek, majd a *Mappa beállításai/Nézet* ablakban végezhetők el. E könyv szerzője jobban szereti, ha látszanak a kiterjesztések, de ez végül is ízlés dolga. A későbbi ábrákban mindenhol látható a kiterjesztés.

Néhány kiterjesztést az alkalmazói programok lekötnek. Ha saját programjaink tárolásakor mégis ezek közül választunk kiterjesztést, becsaphatjuk vele a Windowst. A következő táblában összefoglaltuk a leggyakoribb kiterjesztéseket, mintanévvel együtt. A kiterjesztések előtti ábra a Windows által az állománytípus jelölésére használt ikonokat mutatja. Természetesen eze-

ken kívül számos kiterjesztés létezik. Talán már nincs is szabad betűkombináció, melyet ne választott volna valamelyik program kiterjesztésként.

Ábra	Jelentés
Csíkos.bmp	Bmp kiterjesztésű képállomány. Ilyen állományokat pl. a Windows *Paint* nevű rajzprogramjával készíthetünk.
Calc.chm	Chm kiterjesztésű súgóállomány, az újabb Windows-változatok használják.
 DVD.doc	Doc kiterjesztésű szöveges állomány. A szöveg formázott (pl. aláhúzott, dőlt betűs), és tartalmazhat beillesztett képeket is. Ilyen állományokat a Windows *Word* nevű programjával készíthetünk.
 Edit.com	Com vagy exe kiterjesztésű programállomány. Ilyen ikonnal a régi DOS alapú programoknál találkozhatunk.
Explorer.exe	Exe kiterjesztésű programállomány. Minden Windows alapú programnak saját ikonja lehet.
Calc.hlp	Hlp kiterjesztésű súgóállomány. Ha egy programtól segítséget kérünk, ilyen állományt nyit meg a Windows.
Icons.htm	Htm vagy html kiterjesztésű internetdokumentum-állomány. Ezeket az állományokat internetböngészővel (pl. Internet Explorer) lehet megtekinteni.

Elefánt.jpg	Jpg vagy jpeg kiterjesztésű tömörített képállomány. A hozzá rendelt ikon függ az állományhoz társított programtól.
 Ötletek.mdb	Mdb kiterjesztésű adatbázis-állomány. Ilyen állományokat a Windows *Access* nevű programjával készíthetünk.
Zene.mp3	Mp3 kiterjesztésű tömörített hangállomány. A hozzá rendelt ikon függ az állományhoz társított programtól (most a MusicMatchBox program játssza le a hangokat.).
Auto.mpeg	Mpg vagy mpeg kiterjesztésű mozgóképállomány. Az állományhoz most a Windows Média Lejátszó van társítva.
Csongi.txt	Txt kiterjesztésű egyszerű szöveges állomány. Ilyen állományokat pl. a Windows *Jegyzettömb* nevű programjával készíthetünk és javíthatunk.
 Raktár.xls	Xls kiterjesztésű számítási táblázatállomány. Ilyen állományokat pl. a Windows *Excel* nevű programjával készíthetünk.
Npds.zip	Zip kiterjesztésű tömörített állomány. Bármilyen állományt tömöríthetünk ebbe pl. a *Winzip* nevű programmal.

Figyelem

A táblázatból látható, hogy néhány állománytípus esetén az ikon az adatokhoz társított programtól függ. Ez csak annyit jelent, hogy egy adott típus esetén magunk határozhatjuk meg, hogy melyik programot használja hozzá a Windows (például egy kép megtekintése melyik programmal történjen). Az állomány jelölésére ilyenkor ez a program adja az ikont.

Az állomány fogalma egy kicsit általánosabb, mint azt a bemutatott példából gondoljuk. A Windows ugyanis minden információt állományban tárol a meghajtók lemezein. Ez azt jelenti, hogy nemcsak az általunk vagy mások által készített adatok tárolódnak állományokban, hanem maguk a programok is. Ennek megfelelően megkülönböztetünk **adatállomány**okat és **programállomány**okat. A programállományok abban különböznek az adatállományoktól, hogy beolvasás után azonnal működni kezdenek, teszik a dolgukat (például megnyitnak egy adatállományt).

Mappa

Az adatok mentésével és visszaolvasásával kapcsolatos második fogalom a mappa. Mi a mappa, és mire használjuk? A válasz nagyon egyszerű: számítógépes mappában gyűjtjük az összetartozó állományokat. A vállalatok iktatója is hasonlóan dolgozik: a beérkező leveleket osztályozza, és az egyes szervezetek számára külön-külön fiókba vagy mappába gyűjti őket össze.

Képzeljünk el egy könyvtárat, ahol nincsenek szekrények és polcok. A beérkező könyveket leteszik a földre, ahol épp van szabad hely. Elképzelhető, hogy pár nap után milyen nehéz ilyen tárolás mellett egy könyvet megtalálni. Ebben a hasonlatban a könyvnek az állomány, a polcnak pedig a mappa felel meg. Ha a saját leveleinket egy *sajat* nevű mappában gyűjtjük össze, sokkal könnyebb megtalálni egy korábban megírt privát levelet.

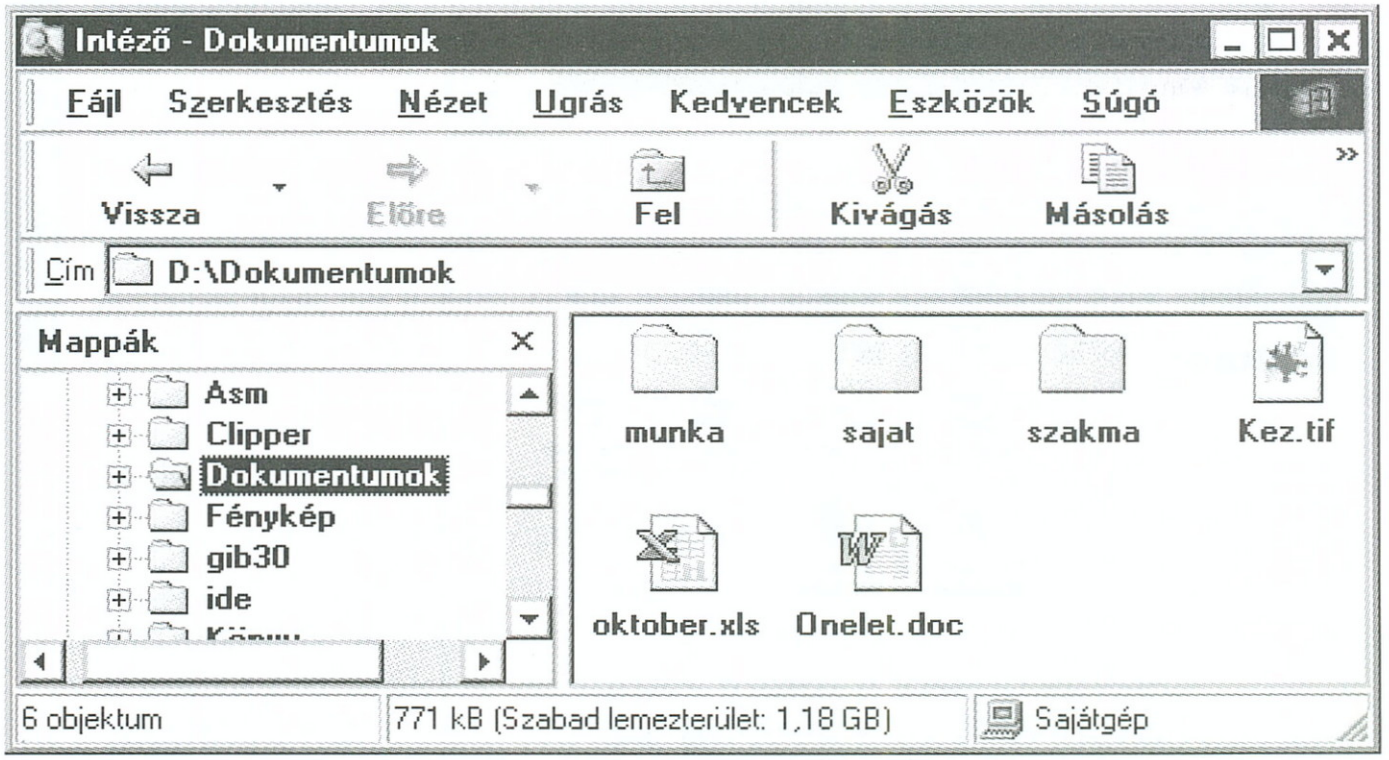
Térjünk vissza a könyvtár hasonlathoz. Ha minden szépirodalmi művet a Szépirodalom könyvespolcon keverve tartják, nagyon sok könyvet kell átnézni, hogy megtalálják pl. Jókai Mór valamelyik könyvét. Sokkal könnyebb a helyzet, ha a Szépirodalom polc legfelső szintjén az A betűs, alatta a B betűs szerzők művei találhatók. Ha a könyvek közé még egy elválasztó lapot is beteszünk, melyre ráírjuk a szerző nevének kezdőbetűjét, azonnal tudjuk, hogy melyik szinten kell keresni Jókai műveit.

A számítógépen ennek pontos mását találjuk meg. A Windowsban ugyanis egyrészt neve van a mappáknak (pl. *sajat*), másrészt a mappákban az állományok mellett almappák is tárolhatók. Ha az Olvasó visszaemlékszik az előző fejezetben ismertetett Start menü felépítésére, hasonló szerkezettel találko-

zott ott is. A Start menüben parancsok és almenük is egyaránt előfordultak. A mappák ugyanúgy faszerkezet-szerűen épülnek fel, mint a menük. Nézzünk példát egy kétszintű mappaszerkezetre a szerző saját gépéről. A Windows egyik alapmappája a *Dokumentumok* mappa. A minta szerint a *Dokumentumok* mappa három almappát tartalmaz. Az elsőben munkahelyi feladatait (*munka*), a másodikban saját anyagait (*sajat*), a harmadikban pedig szakmai fejlődésével kapcsolatos anyagait gyűjti a szerző. Az anyag jelen esetben leveleket, táblázatokat és rajzokat egyaránt jelent.

A mappa nevére azonos szabályok vonatkoznak, mint az állományra. Egyetlen kivétel, hogy a mappa nevének nincs kiterjesztése. Most már pontosíthatjuk az állományok nevénél elmondottakat. Egy mappán belül nem lehet két azonos nevű állomány vagy almappa. Ha egy adott nevű állományt kétszer szeretnénk tárolni a lemezen, két külön mappába kell őket tennünk vagy két különböző nevet választanunk.

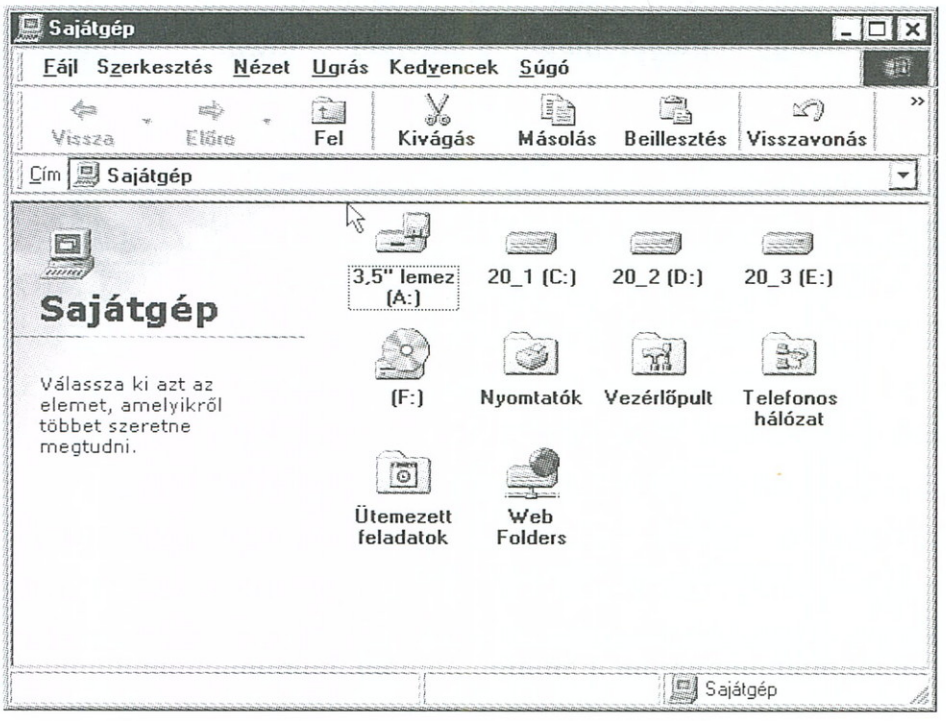
Az alábbi ábrán a számítógépen lévő mappák és állományok egy részét tartalmazó ablakot láthatjuk. Az ablak a később ismertetendő *Intéző* programhoz tartozik. Felépítése megfelel a koráb-



ban leírtaknak (címsor, főmenü, eszköztár, cím, munkaterület, állapotsor). Koncentráljunk a munkaterület jobb oldalára. Látható, hogy a *Dokumentumok* mappa három almappát (munka, sajat, szakma) és három állományt (kez.tif, oktober.xls, onelet.doc) tartalmaz. Vegyük észre, hogy a Windows minden mappához azonos, irattartóra emlékeztető ikont rendel, hogy meg tudjuk különböztetni őket az állományoktól.

4.2. Mit kell tudni a lemezmeghajtókról?

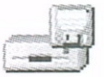
A mappák és állományok mentésére hajlékony- vagy merevlemezt, esetleg írható CD lemezt használnak. A lemezmeghajtó az adatok mentésének harmadik szintje, a könyvtáras példában a szekrénynek felel meg. A számítógépben általában több lemezmeghajtó van. Ezek mindegyike tárolhat mappákat, és a mappákban állományokat. Nyissuk meg a *Sajátgép* ablakot (kettős kattintás az Asztalon lévő Sajátgép ikonra), és nézzük meg, milyen lemezmeghajtók vannak a számítógépen. Az alábbi ábrán a számítógépben négy lemezmeghajtó van. Ezek mindegyikéhez ikon, név és betűjelölés tartozik.



Figyelem

Bár logikailag egy egység, mégis különbséget kell tennünk az adatok tárolására használt lemezek, és az azokat kezelő lemezmeghajtók között. Az adatok mindig lemezen tárolódnak (hajlékony-, merevlemez, CD-ROM korong). Ezek általában cserélhetők (kivéve a merevlemez esetén), és ha megtelnek, kicserélhetjük őket egy üres lemezre. A lemezmeghajtók feladata a lemezen lévő adatok olvasása és írása. Az intelligencia a meghajtóban van, maguk a lemezek csak egyszerű adathordozók, ezért sokkal olcsóbbak, mint a meghajtók.

A **hajlékonylemez**-meghajtó az első lemezmeghajtó. Az ikonból látszik, hogy milyen méretű adathordozó kezelésére képes. Ma már csak a 3,5" átmérőjű lemez kapható, ez a meghajtó neve is. A Windows a lemezmeghajtók jelölésére az abc betűit és egy kettőspontot (:) használ. A hajlékonylemez betűjele **A:**. Ha két hajlékonylemez-meghajtónk van, a másodiknak **B:** a jele. Az adathordozó lemez eléggé sérülékeny, főképp a közelébe helyezett mágnesre (pl. hangszóró).



3,5" lemez (A:)

Tipp

A hajlékonylemez egyik oldalán alumíniumlemezke található, mely oldalirányban eltolható. Ez a lemez védi a tokban lévő mágneslemezt a fizikai sérüléstől. A lemez másik oldalán két kis négyzetes lyuk látható. Az egyik egy eltolható ablakkal lezárható. Ha át lehet látni a lyukon, a lemezre nem lehet írni (írásvédelem). Ez azt jelenti, hogy a lemezen lévő állományok nem módosíthatók és nem törölhetők. A másik lyuk azt jelenti, hogy a lemez kapacitása 1440 ezer betű. Ha nincs ilyen lyuk, a lemezen csak 720 ezer betű tárolható.

A **merevlemez** a második lemezmeghajtó. Ez a meghajtó nem látható, mert beépítették a számítógép házába. A merevlemez kapacitása mára már meghaladja a 100 gigabájtot. A meghajtóban lévő lemezt gyakran logikailag kisebb egységekre tagolják. A Windows minden kisebb egységhez önálló betűjelet ad. Az első merevlemez első logikai egysé-

20_1 (C:)

ge a **C:** jelet kapja, a többit ezután növekvő betű jelöli. Az előző ábrán látható, hogy egy 20 gigabájt méretű merevlemez három logikai egységre van tagolva, melyek rendre a **C:**, **D:** és **E:** betűjelet kapták a Windowstól.

Figyelem

A számítógépen tárolható és feldolgozható elemi információt bájtnak (byte) nevezik. Egy bájt egy 0 és 255 közé eső számot tud tárolni, melyet betűnek vagy írásjelnek feleltethetünk meg. Tekintve, hogy nagyon kis egységről van szó, a bájt előtaggal jelölt többszöröseit használják (kilo = 1024, Mega = 1 048 576, Giga = 1 073 741 824). A gyakorlatban a memória méreténél (pl. 512 kbájt) vagy a lemez kapacitásánál (pl. 80 Gbájt) találkozhatunk a bájttal.

A hajlékonylemez és merevlemez után következnek a **CD-ROM/DVD**-meghajtók. Ezek a meghajtók azért előnyösek, mert cserélhető adathordozót használnak, és elég nagy a kapacitásuk (650 Mbájt–17 Gbájt). A legegyszerűbb CD-lemez a csak olvasható CD-ROM. A CD-R lemezre egyszer lehet adatot felírni CD-író meghajtóval. A CD-RW lemez tartalma törölhető, és új adat írható rá. Ha korongot akarunk tenni a meghajtóba, az elején lévő nyomógombot kell megnyomni.

(F:)

Figyelem

Röviden áttekintettük az állomány, mappa és lemezmeghajtó fogalmát. Ezek alapján meghatározható, hogy egy állomány a számítógépen hol található meg. Az alábbi jelölés példát mutat az állomány helyének pontos megadására:

D:\Dokumentumok\sajat\fizetes.xls

A jelölés magától értetődő, mert megtaláljuk benne az összes említett elemet. A *fizetes.xls* állomány a *D:* lemezmeghajtón van. Ezen belül a *Dokumentumok* mappában lévő *sajat* mappa a pontos helye. Az elemek között elválasztójelként a Windows a visszafelé dőlő törtvonalat (\) használja. A jelölés egy **útvonal**at, elérési utat ír le, mely a lemezmeghajtót, a lemezen lévő mappák láncolatát és végül az állomány nevét tartalmazza.

Erre kicsúszik egy tálca, melyre a korongot rá kell helyezni a tetején lévő felirattal felül. A nyomógomb ismételt megnyomására visszacsúszik a tálca a helyére. A lemez tartalmát ezután kb. fél perc múlva olvashatjuk.

Tipp

Olykor a lemezmeghajtó, mappa vagy nyomtató ikonjának alján egy stilizált kéz látható. A kéz azt jelenti, hogy ez az egység egy számítógépes hálózat számára elérhető, megosztott. A hálózat más felhasználói az egységet használhatják (pl. nyomtathatnak erre a nyomtatóra).

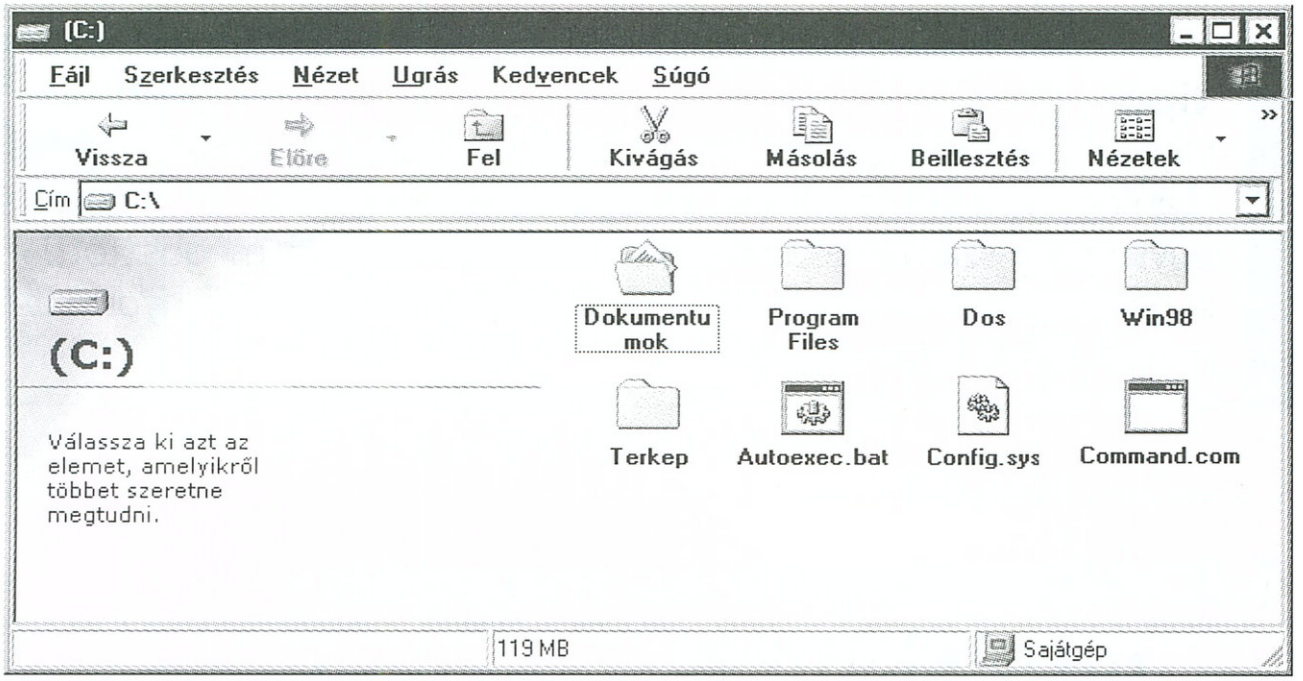
4.3. Állományok és mappák megtekintése

Az állományokat és mappákat lemezmeghajtókon tároljuk. A Windows több lehetőséget is biztosít a lemezmeghajtók tartalmának megtekintésére. A legegyszerűbb, ha a *Sajátgép* ablakot nyitjuk meg. Nézzünk egy példát ennek gyakorlására.

1 Nyissa meg a *Sajátgép* ablakot az asztalon lévő ikonra kettőt kattintva. Az ablak már ismerős, a lemezmeghajtók kapcsán foglalkoztunk vele utoljára.

2 Kattintson kettőt a C: lemezmeghajtó ikonjára! A Windows megnyit egy ablakot a lemezmeghajtó tartalmának kijelzéséhez. Az ablakban a C: lemezen lévő mappák (5 darab) és állományok (3 darab) ikonja, valamint neve láthatók. Ez a lemez tartalmának legfelső szintje, melyet

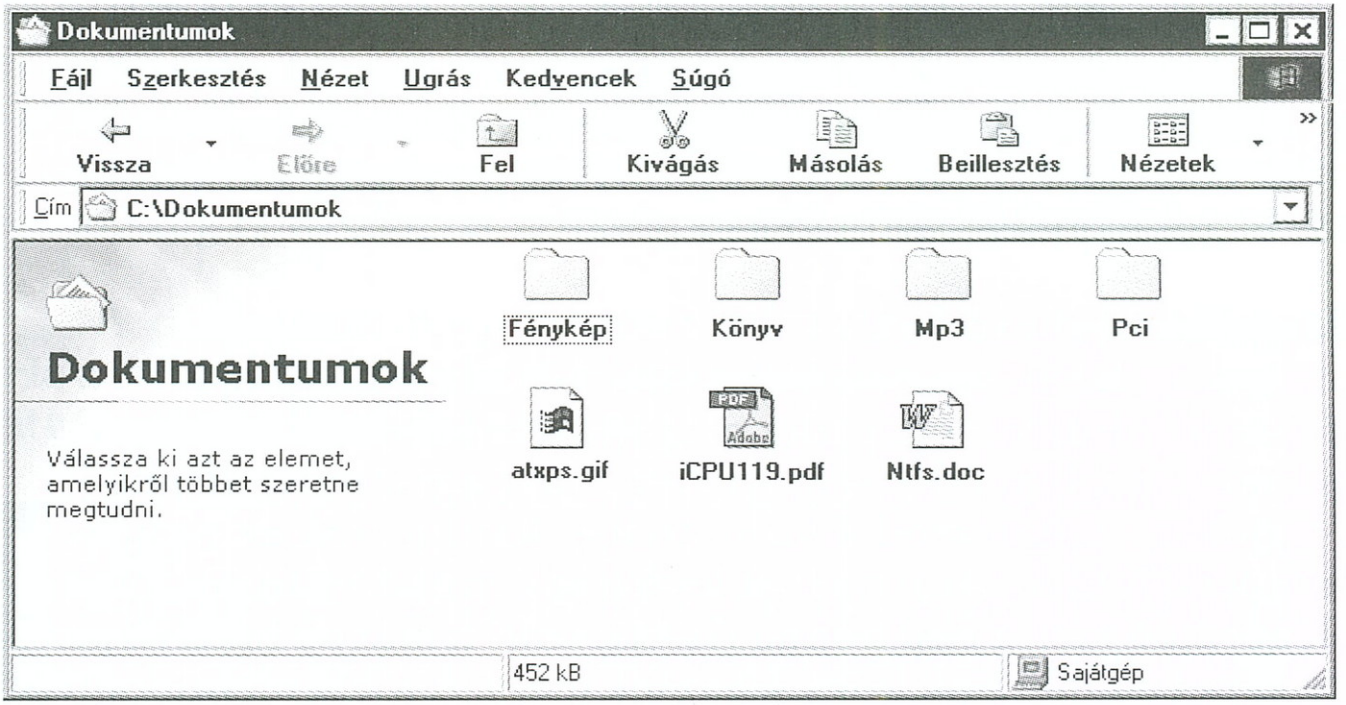
gyökérnek vagy főmappának neveznek. Ha az ablak mérete nem elegendő a teljes tartalom megjelenítéséhez, növelje meg a méreteket vagy használja a görgetősávokat.



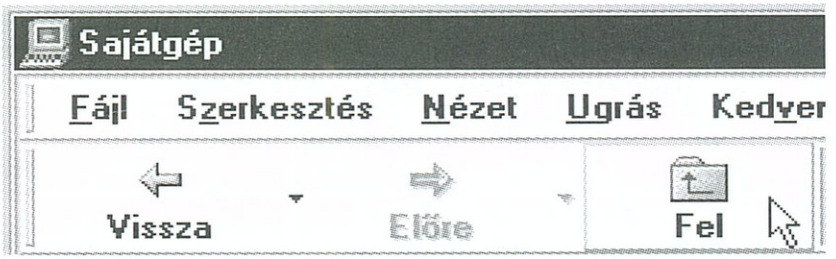
Figyelem

Ha az Olvasó a saját gépén nem ezeket a mappákat vagy állományokat látja, nem kell megijednie, nem követett el hibát. A Windows-változatokban nem teljesen egyformák a *Sajátgép* ablakok. Másrészt az ábrán az alapértelmezett megjelenítést látjuk, melyet a *Nézet* menüben vagy az eszköztár *Nézetek* ikonjával megváltoztathatunk. Ezzel hamarosan foglalkozunk mi is.

3 Kattintson kettőt a *Dokumentumok* mappa ikonjára! A Windows megnyit egy új ablakot a mappa tartalmának kijelzésére. A megjelenítés egy szinttel mélyült. Az ablakban a *Dokumentumok* mappa tartalma látható (4 mappa és 3 állomány). A címsorban a tartalom elérésének útvonalát nézheti meg *(C:\Dokumentumok)*. Az útvonalon mindaddig mélyítheti a megjelenési szintet, míg az utolsó mappában csak állományokat nem talál vagy üres a mappa. A címsorban követheti az útvonal hosszának növekedését.



Azt tehát már tudjuk, hogyan lehet a mappákban egyre lejjebb jutni. De lehet-e visszafelé is lépkedni a mappák szintjén? Természetesen lehet, sőt ez még könnyebb is, mint a lefelé út. Most kivételesen három lehetőséget is bemutatunk. Az első magától értetődik, mert ha bezárunk egy ablakot (kattintás az ablak jobb felső sarkában lévő **X** ikonra), az előző ablak válik aktívvá. Ez pedig ilyenkor a felette lévő mappaszint tartalmát mutatja. Az egyszerűbb módszerekhez először használjuk az ablakban lévő eszköztár elemeit.



A *Fel* nevű ikonra kattintás hatásában azonos az ablak bezárásával. Bezáródik az aktuális ablak, és a felette lévő szinten lévő mappa tartalma jelenik meg. A harmadik lehetőség a *Vissza* és *Előre* gombokra kattintás. Ezekkel a már bejárt útvonalon vissza és előre is lépkedhetünk.

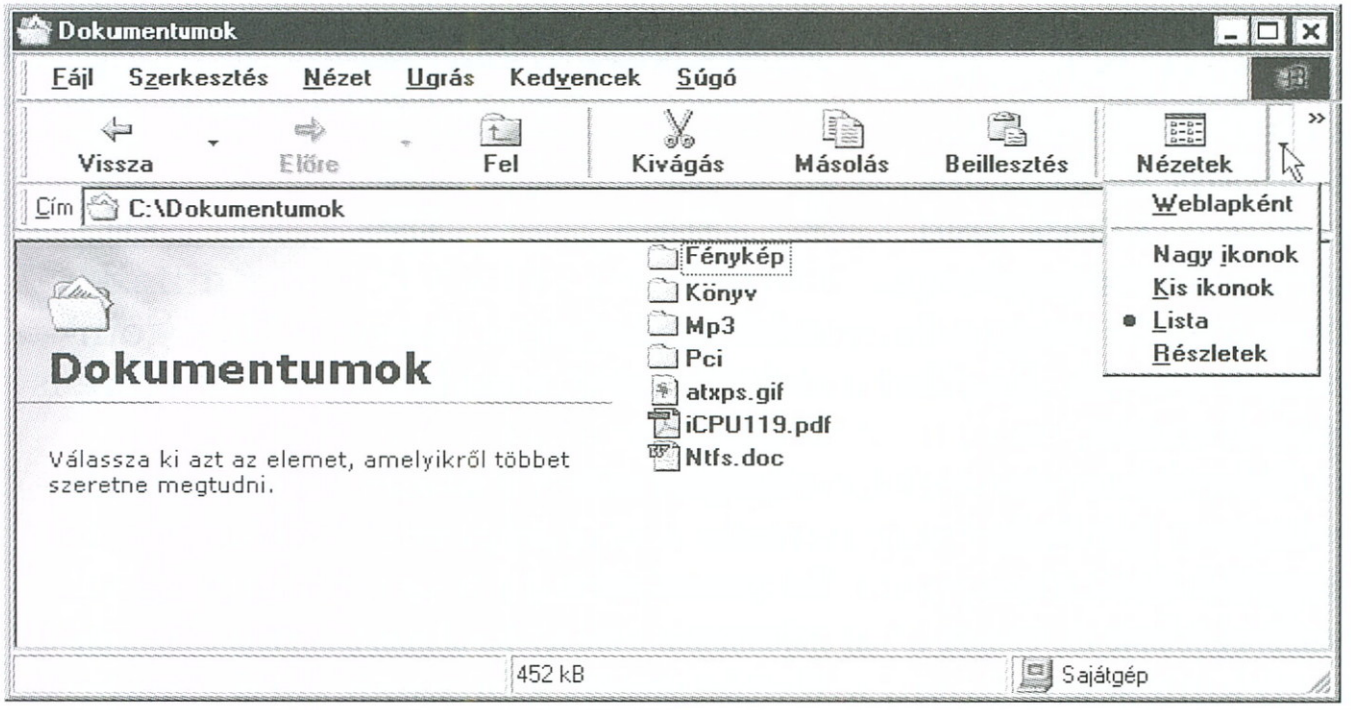
Sikerült a fenti példát végigcsinálni? Ha egy kicsit nehézkesen ment, ismételje meg párszor a végiglépkedést a főmappától a legalsó szintű mappáig. Ez remek alkalom az egérkattintások gyakorlására is, mert a tartalomban nem tud kárt tenni a mappák megtekintésekor. Rövid idő után máris jobban megérti a mappák

és állományok kapcsolatát. Ha mégis nehézségek adódnak, akkor sincs semmi baj. A Windowsban sok minden ismétlődik, így könnyebb megtanulni a dolgokat. Az is jó módszer, ha ezt a fejezetet újból átolvassa az elejétől eddig a részig, másodszor már biztosan jobban érthető lesz.

Megjelenítési módok

A mappatartalom megjelenítésének csak az egyik módjával ismerkedtünk meg, pedig még további három mód létezik. Érdemes a többi módot is megnézni, mert így mindenki a neki legjobban tetsző módot választhatja. Kattintsunk az eszköztáron lévő *Nézetek* ikon mellett lévő lefelé mutató háromszögre. A legördülő menü első pontja *(Weblapként)* a mappa hátteréhez egy képet ad (ábráink is így jelennek meg). A többi menüpontból választhatunk megjelenítési módot.

- *Nagy ikonok.* Az eddigi ábrákon használt megjelenítés jól olvasható, nagyméretű ikonokat használ.
- *Kis ikonok.* A mappákat és állományokat kisméretű ikonok jelölik. Az ikonok vízszintes irányban rendeződnek el. Közepes méretű mappatartalomnál ajánlott.
- *Lista.* A mappákat és állományokat kisméretű ikonok jelölik egy oszlopos elrendezésben. Ha betelik az ablakban az oszlop,



a Windows megnyit egy új oszlopot. Az ábrán lista megjelenítés látható.

- *Részletek.* A mappákról és állományokról részletes információt ad (név, méret, típus, utolsó módosítás ideje). A megjelenítés mindig egyoszlopos, szükség esetén görgetősávokkal.

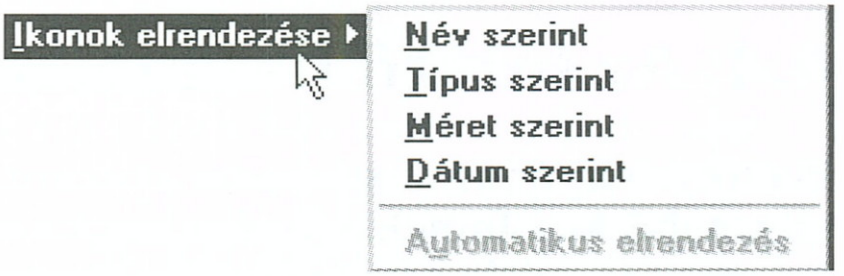
A kiválasztott megjelenítési mód mellett fekete pont látható. Ha a *Nézetek* ikonra többször kattintunk, a megjelenítés mindig átvált a következő lehetőségre.

> **Tipp**
> A megjelenítés a főmenü *Nézet* ikonjára kattintásra legördülő menüből is meghatározható. Az újabb Windows-változatok további megjelenítési módokat is megengedenek (filmszalag, miniatűrök). Ezek a képállományok kicsinyített tartalmát is megmutatják.

Mappák rendezése

A mappában lévő almappák és állományok különböző szempontok szerint rendezhetők. A rendezési szempontok menüből választhatók ki. A mappa tartalmának kijelzése legyen *Lista* mód szerinti.

1 Kattintson a főmenü *Nézetek* ikonjára, majd a menüben az *Ikonok elrendezése* sorra. Legördül egy újabb menü a rendezési szempontokkal.



2 Kattintson a *Név szerint* menüpontra. A mappa listája azonnal név szerinti sorrendre vált.

3 Kattintson a *Típus szerint* menüpontra. A mappában lévő tartalom az állományok kiterjesztése szerint rendeződik. A rendezés nincs hatással az almappákra, mert az almappák mindig a lista elejére kerülnek.

A *Méret szerint* az állományok növekvő méretében rendezi a listát, a *Dátum szerint* pedig keletkezési idő szerinti sorrendbe.

Az Asztal a Windows szempontjából mappának minősül, ezért a Mappa tartalma is rendezhető a fenti szempontok szerint. A különbség csupán annyi, hogy az *Ikonok elrendezése* parancshoz más úton jutunk hozzá. Válasszunk egy szabad felületet az Asztalon, és kattintsunk a jobb egérgombbal. A megjelenő helyi menüben megtaláljuk a rendezés parancsát. Az Asztal rendezésével azért csínján bánjunk. Az ikonokat ugyanis az Asztalon mindenki saját ízlése szerint helyezi el, amit egy rendezés alaposan összekever.

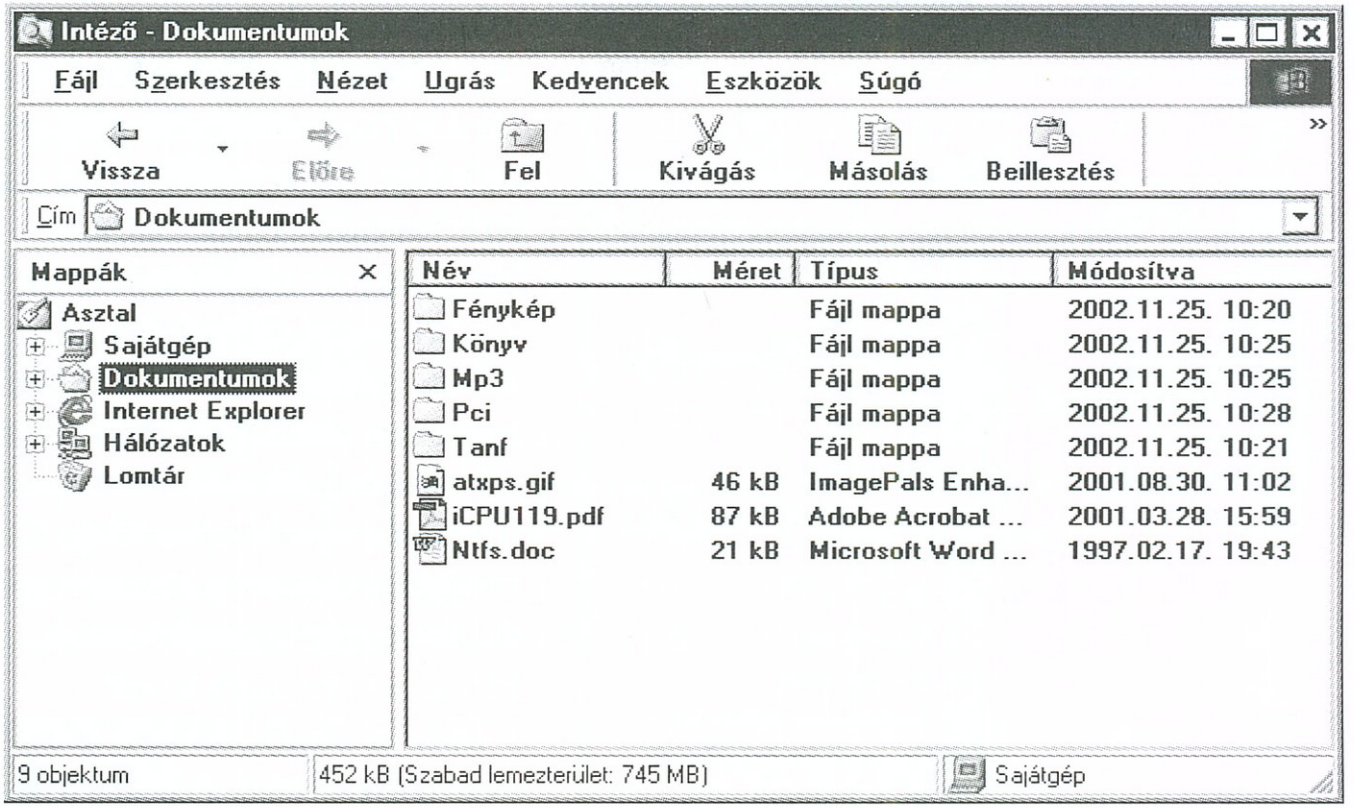
Tipp
Ha az egér jobb gombjával valamilyen ablakelemre kattintunk, a Windows egy rövid menüt nyit meg az elemre vonatkozó parancsokkal. Ezt a menüt **helyi menü**nek nevezik.

4.4. Az Intéző használata

Ha több mappa van egymásba ágyazva, a mappák közötti váltás elég nehézkes. Ennek a fő oka, hogy nem látjuk a mappák szerkezetét. Ha valaki már kevéssé is járatos a Windowsban, valami jobb lehetőséget keres a mappák megtekintésére. Természetesen a Windows készítői erre is gondoltak. Az újabb változatokban az eszköztárba ezért felvettek egy *Mappák* nevű ikont, a régebbi Windows-változatokhoz pedig az *Intéző* programot ajánlják.

Az *Intéző* legegyszerűbben úgy indítható el, ha az Asztalon a *Start* vagy a *Sajátgép* ikonra a jobb gombbal kattintunk. A megnyíló helyi menüben mindkét esetben megtalálható az *Intéző* parancs. A program elindítása után megjelenő ablak tartalma ha-

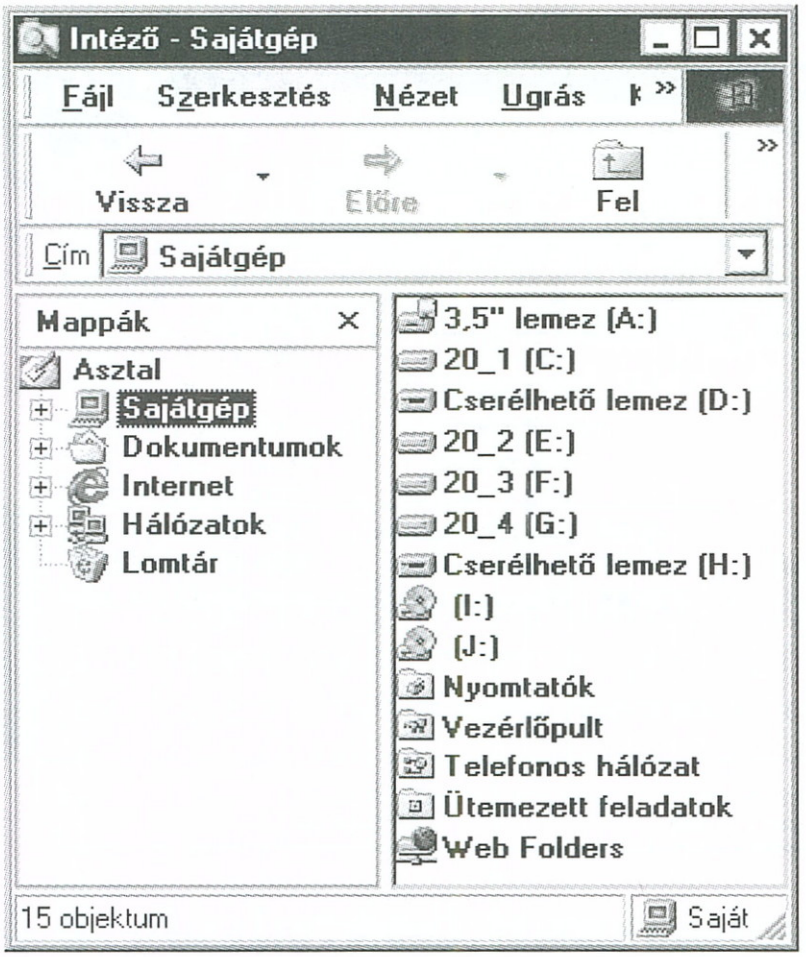
sonlít az eddig megismertekhez. Lényeges különbség viszont, hogy a munkaterület két részre van osztva, és a baloldali résznek *Mappák* a felirata. Az ábrán látható, hogy a jobb oldalon most a *Részletek* nézet szerint látszik a bal oldalon meghatározott tartalom. Az *Intéző* és a *Sajátgép* közötti másik különbség, hogy a *Sajátgép* elemeire kattintva mindig új ablak nyílik meg, az *Intéző* viszont egyetlen ablakot tart nyitva, és ennek tartalmát változtatja meg.



A *Mappák* felirat alatt az Asztal elemei ismétlődnek meg (Sajátgép, Dokumentumok stb.). Ha a lista valamelyik elemére rákattintunk (pl. Dokumentumok), a munkaterület jobb oldalán ennek tartalma (mappák és állományok) jelenik meg. A *Mappák* lista érdekessége, hogy ha egy elemre (mappára) kétszer kattintunk, a mappa megnyílik, és megjelennek alatta a benne lévő almappák. Próbáljuk ezt ki! Kattintsunk kettőt a *Mappák* oszlopban a *Dokumentumok* sorra, és a jobb oldalon látható mappák a bal oldalon is megjelennek.

Vegyük észre, hogy bizonyos mappák előtt + vagy – jel látható. A plusz azt jelenti, hogy a mappához almappák tartoznak,

melyek megtekintéséhez a mappát meg kell nyitni. Ha egy ilyen sorra kettőt kattintunk, mínusz lesz belőle. Kinyílik a mappa és megjelenik alatta az almappák listája. Ha egy mappához tartozó összes almappát látni szeretnénk, minden plusz jeles mappára kettőt kell kattintanunk. Látható, hogy a mappaszerkezet tényleg a fához hasonló. Ha a faszerkezet bármelyik elemére egyet kattintunk, a jobb oldalon láthatóvá válik a tartalma.



Az *Intéző* kiválóan alkalmas a számítógépben lévő lemezmeghajtók tartalmának megtekintéséhez. Kattintsunk a *Mappák* oszlopban a *Sajátgép* sorra. Ha csak egyszer kattintunk, az ablak jobboldalán megjelennek a lemezmeghajtók és a Windows egyéb eszközei. Ha kétszer, ugyanez a lista a *Sajátgép* sor alatt is látható lesz. Az ábrán a szerző saját gépének összetétele látható.

Tipp

A listában két *Cserélhető lemez* szerepel (D: és H:). A merevlemez olyan változatáról van szó, mely nevével ellentétben cserélhető. A csere azonban nemcsak az adathordozóra vonatkozik, hanem a lemezmeghajtóra is. A teljes merevlemezt egy fiókba szerelik, és a fiókot a számítógépbe épített rekeszbe dugják a számítógép kikapcsolt állapotában. A cserélhető lemez akkor hasznos, ha nagyobb mennyiségű adatot kell magunkkal vinni valahová, ahol van fogadó rekesz a számítógépben.

Az ábrán látható, hogy két merevlemez (egy rögzített és egy cserélhető) van a számítógépben. Az első merevlemez 20 Gbájt kapacitású, mely négy részre van tagolva (szakkifejezéssel: particionálva). Az első merevlemez képzi a C:, E:, F: és G: jelű meghajtókat. A második merevlemez kapacitása 2 Gbájt (ez nem látszik), és két részre van tagolva (D: és H: meghajtók). A Windows logikája szerint az első merevlemez első része kapja a **C:** betűjelölést, a második merevlemez első része pedig a **D:** betűt. A betűk ezután az első merevlemez, majd a második merevlemez többi részével folytatódnak. A merevlemezeken kívül van még egy hajlékonylemez (A:) és két CD meghajtó (egy CD-ROM olvasó, és egy CD-R író, de ez sem derül ki az ábráról).

Ha valamelyik meghajtóra kattintunk, megjelenik a meghajtó tartalma (gyökér és a benne lévő állományok és mappák). Vegyük észre, hogy az ablak állapotsorában (legalul) a meghajtó összes és szabad kapacitása kiíródik. Ebből azonnal megállapíthatjuk, mennyi adatot írhatunk még a lemezre. Ha tovább kattintunk valamelyik mappára, a mappa teljes méretét és a merevlemez szabad kapacitását mutatja az állapotsor.

Tipp

A lemezmeghajtók tartalmát az ablak címsorán keresztül is megnézhetjük. Ha a *Cím* feliratú mező jobb szélén lévő lefelé mutató háromszögre kattintunk, legördül egy menü a *Sajátgép* meghajtóival. A listából kiválasztott meghajtóra kattintva megjelenik annak tartalma az ablak jobb oldalán. Ha a menü nem fér bele az ablakba, görgetősáv jelenik meg a kiválasztás megkönnyítésére.

4.5. Műveletek mappákkal és állományokkal

Már tudjuk, hogyan lehet a meghajtók és mappák tartalmát megjeleníteni. A mappákkal és állományokkal (összefoglaló néven: elemekkel) végzett műveletekhez ez okvetlenül szükséges, mert a műveleteket mindig mappaablakokkal hajtjuk végre. A legfontosabb műveletek a következők:

- új mappa létrehozása,
- mappák és állományok átnevezése,
- mappák és állományok másolása és mozgatása,
- mappák és állományok törlése.

A fenti feladatok a Windowsban könnyen végrehajthatók. Néhány műveletnél nem árt egy kis óvatosság, de kárt ezeknél sem tehetünk az adatokban. Nézzük a tevékenységeket egy-egy példán bemutatva, egyenként, lépésről lépésre.

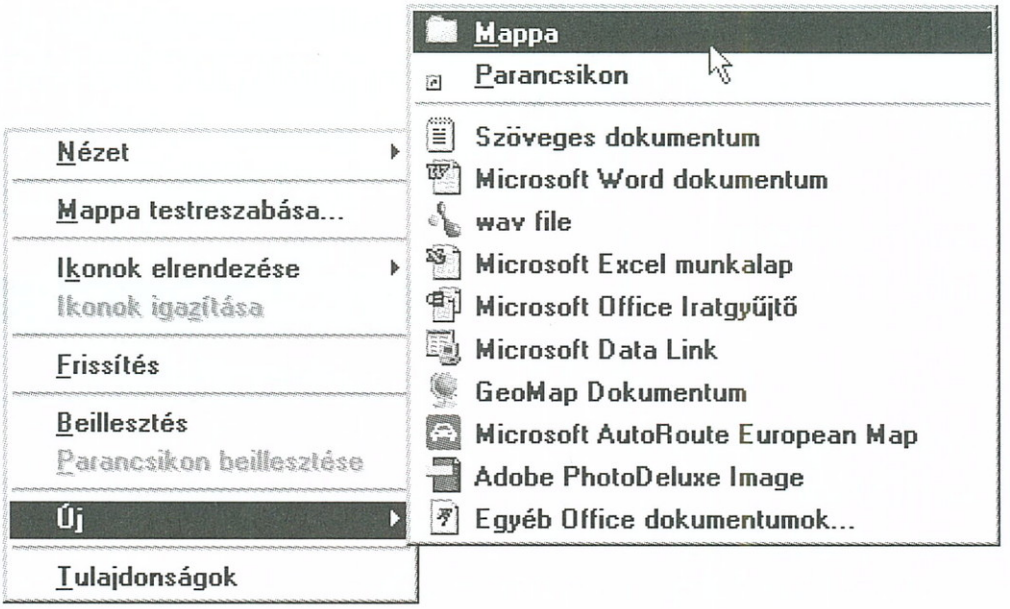
Új mappa létrehozása

1 Indítsa el az *Intéző* programot! Kattintson a *Mappák* oszlopban a **C:** lemezmeghajtó sorára! Az ablak jobb oldalán megjelenik a **C:** meghajtó tartalma, benne a *Dokumentumok* mappa.

2 Kattintson kétszer a jobb oldali ablakban a *Dokumentumok* mappára! Az ablak jobb oldalán most a *Dokumentumok* mappa tartalma látható.

3 Kattintson jobb egérgombbal a *Dokumentumok* mappa szabad felületére! Megnyílik egy helyi menü az ablakban használható parancsokkal.

4 Mutasson rá az egérmutatóval az *Új* parancsra! Rövid idő elteltével újabb helyi menü nyílik meg az *Új* paranccsal kapcsolatban. A *Szöveges dokumentum* parancsot választva például új szövegállományt hozhat létre.



5 Kattintson a *Mappa* parancsra! Az ablak jobb oldalán új mappa jelenik meg a listában, melynek a Windows *Új mappa* nevet akar adni. Ez a név azonban fekete háttérben látszik, ezért bármelyik billentyű lenyomására törlődik. Írja be mappanévként: „Példa", és nyomja meg az **Enter** gombot.

Létrejött tehát a **C:** lemezmeghajtó *Dokumentumok* mappájában egy új mappa *Példa* néven. Általában elmondható, hogy bármely lemezmeghajtó (kivéve CD-ROM) bármely mappájában létrehozhatunk így új mappát. Ugyanez vonatkozik az Asztalra is.

Mappák és állományok átnevezése

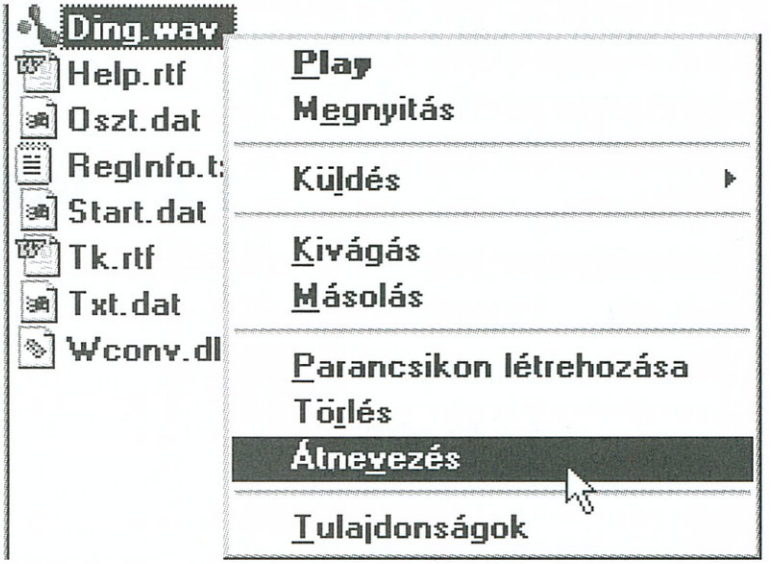
1 Keresse meg a korábban megismert módon az átnevezni kívánt mappát vagy állományt (pl. Ding.wav)!

↓

2 Kattintson rá a jobb egérgombbal!

↓

3 A megnyíló helyi menüben kattintson az *Átnevezés* parancsra!



↳

4 Írja be billentyűzetről az új nevet (pl. Dong.wav), a végén nyomja meg az **Enter** gombot!

Az átnevezéssel kapcsolatban két dologra kell ügyelnünk. Nem adhatunk olyan új nevet, mely már létezik az aktuális mappában. A másik dolog: nem változtathatjuk meg az állomány nevét, ha valamelyik program éppen használja. Például: egy korábbi levelet módosítani szeretnénk, de egyúttal megváltoztatjuk a nevét is. Ha a módosításhoz a szövegszerkesztő program megnyitotta az állományt, a Windows nem engedi meg az állomány átnevezését („Hozzáférés tiltva" üzenetet kapunk). Az alkalmazói programok erre a célra külön paranccsal rendelkeznek *(Mentés másként…)*

> **Tipp**
> Az átnevezés az **F2** funkcióbillentyűvel is végrehajtható, ha a mappát vagy állományt előzőleg kijelöltük.

Mappák és állományok másolása és mozgatása

A mappák és állományok a lemezmeghajtók és mappák között másolhatók és mozgathatók. Másolásnál az eredeti elem megmarad, és az új helyen létrejön egy másolat róla. Mozgatásnál az eredeti elem törlődik, és csak az új helyen lesz megtalálható.

A Windows számos lehetőséget biztosít a másolás/mozgatás művelethez. Az alábbi példában csak a legegyszerűbb megoldást mutatjuk be. A műveletek végrehajtásához célszerű két ablakot megnyitni (forrás és cél), és egymás mellé elhelyezni az Asztalon.

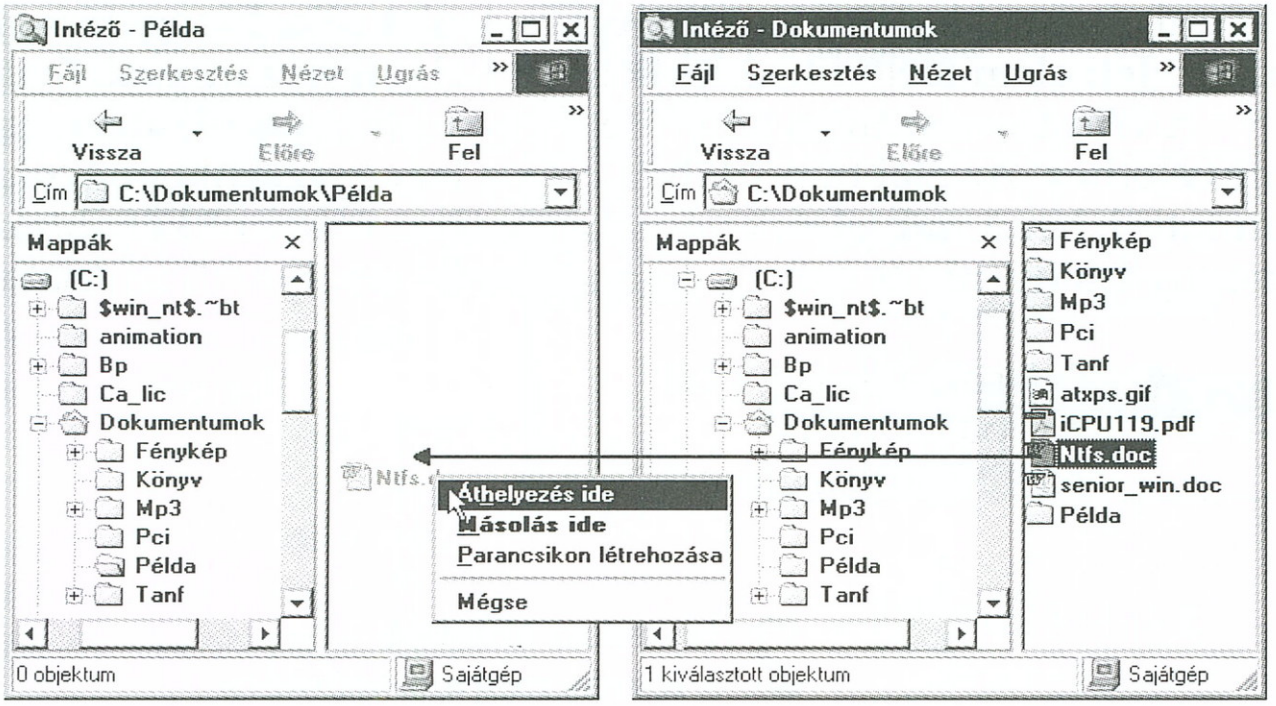
1 Nyisson ablakot a cél mappa számára (pl. *C:\Dokumentumok\Példa*)!

2 Nyisson ablakot a forrás mappa számára (pl. *C:\Dokumentumok*)!

3 Helyezze el a két ablakot az Asztalon egymás mellé! Ha szükséges méretezze át az ablakokat!

4 Kattintson jobb egérgombbal a forrás ablakban lévő elemre (állomány vagy mappa, most *Ntfs.doc* állomány)! A gomb lenyomott állapota mellett vonszolja át a cél ablakba, és ott engedje fel az egérgombot!

5 A Windows megnyit egy helyi menüt. Válassza ebből az *Áthelyezés ide* (mozgatás) parancsot.



A Windows áthelyezi az állományt a cél mappába. A művelet végrehajtható a mappán belül másik almappába is. Nagyméretű állományoknál a Windows informálja a felhasználót a művelet várható időtartamáról egy külön kis ablakban. A szerző tapasztalata szerint ez nagyon pontatlan.

Ha a cél mappában már létezik a másolt vagy mozgatott mappa vagy állomány, a Windows egy párbeszédablakot nyit meg „Az állomány már létezik, kicseréljem?" üzenettel. A lehetséges válaszok: „Igen" vagy „Nem".

Tipp

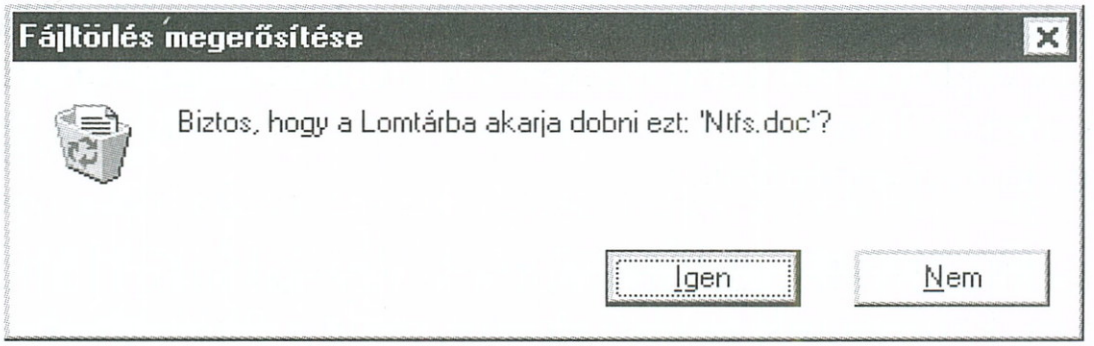
A másolást vagy mozgatást visszavonhatjuk (meg nem történtté tehetjük), ha akár a forrás, akár a cél ablakban jobb egérgombbal kattintunk egy szabad felületre. Megnyílik egy helyi menü, melyben a *Visszavonás Másolás* vagy *Visszavonás Áthelyezés* parancsot megtaláljuk.

Mappák és állományok törlése

1 Nyisson ablakot, mely tartalmazza a törlendő mappát vagy állományt (pl. *C:\Dokumentumok\Példa*)!

2 Jelölje meg a kívánt állományt vagy mappát (pl. *Ntfs.doc*)!

3 Kattintson az eszköztáron a *Törlés* ikonra!
A Windows párbeszédablakot nyit meg az alábbi ábra szerint:



4 Kattintson az *Igen* gombra!

5 Vonja vissza a törlést a másolásnál leírt módon!

> **Tipp**
> Ha az Asztalról akarunk mappát vagy állományt törölni, ragadjuk meg a jobb egérgombbal, és vonszoljuk át a *Lomtár* ikonra.

A törlés kapcsán egy új fogalommal, a **Lomtár**ral találkoztunk. A *Lomtár* tulajdonképpen egy mappa, melyet a Windows készítői azért hoztak létre, hogy a véletlen törlések visszavonhatók legyenek később is. A törölt elemek visszaállításához kattintsunk kettőt a *Lomtár* ikonra. Megnyílik a Lomtár ablaka, mely-

ben a korábban törölt mappák és állományok láthatók. Jelöljük ki a kívánt elemeket, majd kattintsunk az eszköztár *Fájl* ikonjára, és a megnyíló ablakból válasszuk a *Helyreállítás* parancsot.

A Lomtár törlése ugyanebből a menüből a *Lomtár ürítése* parancsra történik. A Lomtárban idővel nagyon sok állomány és mappa gyűlik össze, mely jelentős mennyiségű helyet foglal a merevlemezen. Ha megtelik a *Lomtár*, a Windows törli belőle a legrégebben beletett elemeket. A törlés saját kezdeményezésre is történhet. A Lomtárból kitörölt állományok helyreállítása a törlés után azonban már nem lehetséges.

Több elem kijelölése

Az eddigi műveletek általában egyedi mappára vagy állományra vonatkoztak. Ez nem felel meg a gyakorlatnak, mert a megismert műveleteket legtöbbször több elemre szeretnénk végrehajtani. Ez természetesen lehetséges, de ilyenkor a művelet előtt az összes elemet ki kell jelölnünk.

- Ha a kijelölendő elemek folyamatosan egymás után találhatók a listában, kattintsunk az első elemre, majd a **Shift** gomb lenyomása mellett az utolsó elemre. Az első és utolsó elem közötti összes elem kijelölt lesz.
- Ha a kijelölendő elemek nem szomszédosak, akkor egérkattintással jelöljük ki az első elemet, majd a **Ctrl** gombot lenyomva tartva jelöljük ki a többi elemet egyenként. A sorrendnek nincs szerepe.
- Nagyon sok elem kijelölésénél célszerű a *Sajátgép* vagy *Intéző* ablakában lévő *Szerkesztés* ikonra kattintani. A megnyíló menü két parancsot tartalmaz a mappában lévő elemek kijelölésére. A *Mindet kijelöli* parancs a mappában lévő összes almappát és állományt kijelöltté teszi. A *Kijelölés megfordítása* pedig megfordítja a mappában lévő kijelöléseket. Ha például egy elem kivételével mindent szeretnénk kijelölni, jelöljük meg ezt az egyet rákattintással, majd hajtsuk végre a *Kijelölés megfordítása* parancsot.

4.6. Mit jelent?

Adatállomány
Adatokat tartalmazó állomány, melyet valamelyik programállomány használ működése során.

Állomány
Programutasítások vagy adatok egymáshoz tartozó csoportja, melyet az operációs rendszer egyszerre ír a lemezmeghajtóra, vagy olvas onnan.

Állománynév
Az állományok azonosítója. Egyazon mappában nem lehet két azonos nevű állomány. A név legfeljebb 250 karakterből állhat, melyhez egy maximum 3 betűs kiterjesztés kapcsolódik, egy ponttal (.) elválasztva.

Áthelyezés
Mappa vagy állomány áthelyezése egy másik mappába vagy a főmappába. Az eredeti elem törlődik a régi helyéről.

Átnevezés
A mappa vagy állomány nevének és/vagy kiterjesztésének megváltoztatása. Az elem marad eredeti helyén.

Bájt
A lemezmeghajtók által kezelt legkisebb adat, mely egy karakter vagy egy szám (0 és 255 között) tárolására alkalmas.

Cserélhető lemez
Különleges merevlemez, melynél a teljes merevlemez egy fiókba van szerelve. Kikapcsolt számítógépnél a fiókot bedugják a számítógépbe épített rekeszbe. Bekapcsolás után az operációs rendszer felismeri, betűjelzést rendel hozzá, és használja.

Elem
Windows operációs rendszerben bármely lemezmeghajtó, mappa vagy állomány.

Gyökér
A lemezmeghajtó állományszerkezetének legfelső szintjén lévő mappa. A lemezen lévő összes mappa és állomány a gyökérmappa része. Néha főmappának nevezik.

Helyi menü
A Windows legtöbb elemére jobb egérgombbal kattintva megnyitható kisméretű ablak, melyben az aktuális elemre vonatkozó gyakran használt parancsok találhatók.

Írásvédelem
Általános értelemben a lemezmeghajtókra vonatkozó írás és törlés tiltása. Hajlékonylemez (**A:**) esetén az írásvédelem beállításához a tokon lévő négyzetes lyukat kell megnyitni egy eltolható ablakkal.

Kiterjesztés
Az állománynévben a pont (.) után álló általában 3 betűs rész. Az állomány típusára utal (dokumentum, kép, hang, stb.)

Lemezmeghajtó
Mágneses vagy optikai lemez adathordozót kezelő intelligens hardvereszköz. Három típusa terjedt el: hajlékonylemez, merevlemez és CD/DVD.

Lomtár
A merevlemez különleges mappája, amelyben a Windows a törölt mappákat és állományokat átmenetileg tárolja az esetleges visszaállítás érdekében.

Másolás
Mappa vagy állomány másolatának létrehozása egy másik mappába vagy a főmappába. Az eredeti elem megmarad régi helyén. L. még 5. fejezet.

Megnyitás
Az adatállományok beolvasása a lemezmeghajtóról a memóriába egy alkalmazói program számára.

Megosztás
A számítógép erőforrásainak (lemezmeghajtók, nyomtató stb.) felkínálása egy hálózatban más felhasználók számára.

Mentés
Az alkalmazói program adatainak tárolása valamelyik lemezmeghajtón állományként.

Partíció
A merevlemez logikai része, melyet az operációs rendszer önálló lemezmeghajtóként kezel, és betűjellel látja el.

Programállomány
Számítógépes utasításokat tartalmazó állomány, melyet az állomány betöltésekor (megnyitásakor) a Windows azonnal végrehajt.

Társítás
Az adatállományok összekapcsolása az őket kezelni tudó alkalmazói programokkal. Társítás után az adatállomány nevére kettőt kattintva elindul a vele társított program, és automatikusan betölti az adatállományt (pl. zeneállományra kattintva megszólal a zene).

Útvonal
Állomány helyének pontos megadása. Három részből áll: lemezmeghajtó, az állomány elérési útja a mappák rendszerében és az állomány teljes neve. A részeket visszafelé dőlő törtvonal (\) választja el egymástól (pl. *C:\Util\Util\calc.exe*).

4.7. Ellenőrző kérdések

1. Mire szolgál a mappa?
2. Hogyan másolható egy állomány?
3. Melyik nézet módból derül ki egy állomány mérete?
4. Hogyan töröl egy mappát?
5. Hogyan jelöl ki tíz szomszédos állományt?

5

A Windows önálló programjai

A Windows operációs rendszerek egy sor olyan programot is tartalmaznak, amelyeknek semmi köze az operációs rendszerhez. Ezek az önálló programok egyéb célokat szolgálnak, mint például az egyszerű szöveg szerkesztése, egyszerű képek rajzolása vagy számítások elvégzése. Most, hogy a Windows alapokon sikeresen túljutottunk, ebben a fejezetben röviden átnézünk néhány önálló programot a teljesség igénye nélkül. Ezek nem professzionális programok, de a legtöbb „hétköznapi" feladat megoldására megfelelnek.

A programokat két kategóriába soroltuk. A Windows segédprogram csoportból kiválasztottunk két egyszerű programot (Vágólap és Jegyzettömb). Az önállóan is helytálló programokból álló második csoportból szintén két programot ismertetünk röviden. A WordPad szövegszerkesztő program kapcsán megismerkedünk néhány alapfogalommal, a Paint rajzolóprogrammal pedig egyszerű rajzok készítését gyakorolhatjuk.

Mit tanulhatunk ebben a fejezetben?

- a Vágólap tartalmának megjelenítése
- a Jegyzettömb program képességei
- szöveg szerkesztése és formázása WordPad programmal
- adatok mentése, megnyitása és nyomtatása
- egyszerű rajz készítése a Paint programmal

A tényleges programok megismerésén túl nem titkolt célunk, hogy a programokkal való munkavégzést gyakoroltassuk, és egy kicsit belebújjunk a menürendszerek és párbeszédablakok világába. Gyakorolhatjuk a korábban megismert műveleteket, és a programokkal kapcsolatos beállításokat is.

5.1. Windows-segédprogramok

A segédprogramok tulajdonképpen nem „igazi" programok, hanem csak egy adott feladat megoldására alkalmas rövid programok. A Windows több ilyen programot is kínál a felhasználónak, melyek közül a Számológép programmal már foglalkoztunk a 3. fejezetben. Ebben a fejezetben két további segédprogramot, a Vágólap-megjelenítőt és a Jegyzettömböt nézzük át röviden.

Vágólap-megjelenítő

A segédprogram megértéséhez először tisztáznunk kell a vágólap fogalmát. A Vágólap a számítógép memóriájának elkülönített része. A Windows adatok tárolására használja, hogy az alkalmazói programok ezen keresztül hozzáférjenek. Tulajdonképpen egy cserehelynek tekinthető, melybe pl. a Microsoft Excel program betesz egy táblázatrészt, a Microsoft Word pedig kiveszi, és a saját dokumentumába beágyazza. Az adatok kiolvasása nem törli a Vágólap tartalmát.

Clipbrd.exe

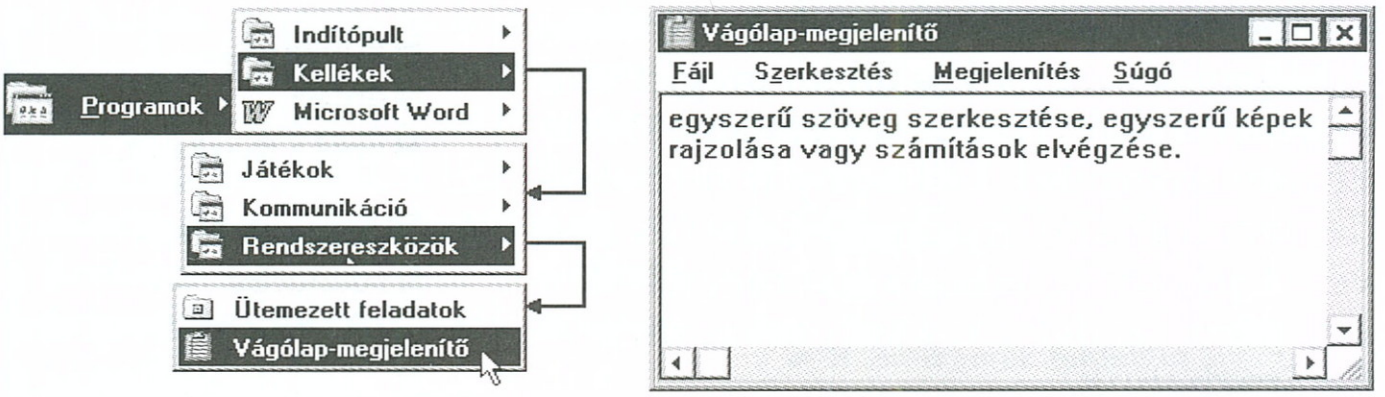
A Vágólapról csak az utoljára betett információt lehet kivenni, az új adat beírása törli az előző tartalmat. Az újabb Windows-változatokhoz tartozó Office-programok több vágólapot is képesek kezelni. Ilyenkor meghatározható, melyik tartalmát szúrjuk be az alkalmazásba. Ha több forrásból teszünk adatot a Vágólapra, előfordulhat, hogy nem emlékszünk rá, mit tettünk bele utoljára. Ilyenkor hasznos a vágólap-megjelenítő *(clipbdr.exe)*, mellyel megnézhetjük a Vágólap pillanatnyi tartalmát.

A Vágólapra adat az alkalmazói programban kiadott másolás vagy kivágás paranccsal kerül (pl. *Szerkesztés/Másolás – Edit/Copy*). A fordított művelethez, a Vágólapról alkalmazói prog-

ramba másoláshoz a beillesztés parancs szükséges *(Szerkesztés/Beillesztés – Edit/Paste)*.

A megjelenítő indítása a *Programok/Kellékek/Rendszereszközök* útvonalon elérhető ablakból a *Vágólap-megjelenítő* parancsra kattintással történik. Megnyílik a megjelenítő ablaka, és az aktuális Vágólap tartalmát mutatja. Ha a Rendszereszközök menüben nem látjuk a Vágólap-megjelenítő parancsot, a Windows telepítésekor ezt a lépést kihagyták. Kérjünk meg egy tapasztaltabb kollégát vagy családtagot, hogy telepítse utólag ezt a Windows segédprogramot.

A megjelenítő saját parancsai lehetővé teszik a tartalom állományba mentését, egy korábbi mentés visszatöltését, illetve a pillanatnyi tartalom törlését.



Jegyzettömb

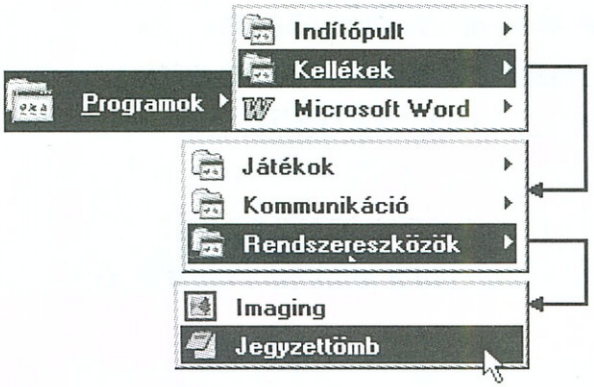
A *Jegyzettömb* segédprogram egyszerű, rövid és formázatlan dokumentumok készítéséhez, megnézéséhez készült szövegszerkesztő. A formázatlan szöveg nem tartalmaz semmilyen megjelenítésre vonatkozó elemet (betűméret, írásmód stb.), ezért kiválóan alkalmas pl. internetoldalak szövegeinek, parancsállományok írásához.

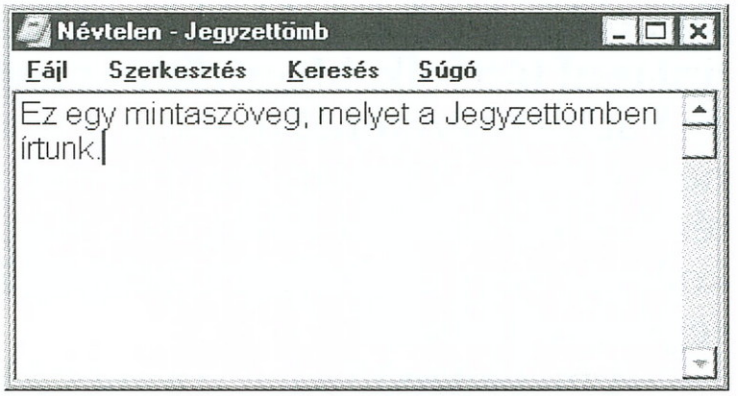
Notepad.exe

A Jegyzettömb, noha nagyon egyszerű szövegek szerkesztésére készült, már rendelkezik a „nagyok" néhány jellegzetes tulajdonságaival. Az alábbi ismertetés a Windows 98 változat programjáról készült, az újabb Windows-változatok ettől részben eltérnek.

A program elindítása után *(Programok/Kellékek/Jegyzettömb)* üres képernyőt (munkaterületet) kapunk, mely felett 4 elem-

ből álló főmenüt (Fájl, Szerkesztés, Keresés, Súgó) látunk. A feltételezett állománynév „Névtelen.txt".





Kattintsunk a **Fájl** menüpontra, és megnyílik a menüje. Az *Új* parancs törli a képernyőt, és új szöveget írhatunk be. A *Megnyitás...* egy korábban megírt szöveg folytatását, javítását teszi lehetővé. Ehhez ismernünk kell a régi levél helyét (lemezmeghajtó, mappaláncolat) és nevét. A parancs kiadása után megnyílik egy párbeszédablak, ahol ezeket meghatározhatjuk.

Tipp
A menütétel neve után 3 pont (pl. *Megnyitás...*) arra utal, hogy a menütétel almenüket tartalmaz.

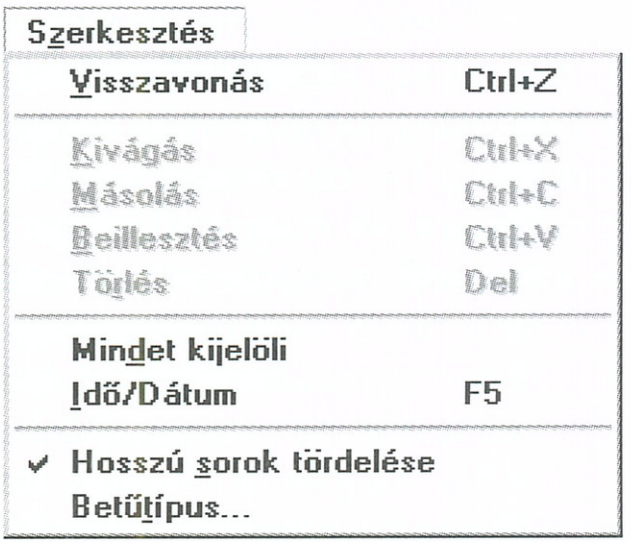
A *Mentés* parancs elmenti az állományt a korábban megadott névvel. A *Mentés másként...* parancsnál nekünk kell megadnunk az új állomány nevét, és helyét egy – az előzőhöz nagyon hasonlító – párbeszédablakban.

Az *Oldalbeállítás* parancs is létezik a professzionális szövegszerkesztőknél. Kattintásra most is megnyílik egy párbeszédablak, melyben megadhatjuk a papír méretét (A4 az alapértelmezés) és forrását, álló vagy fekvő voltát, a négy margó méretét, illetve a fejléc és lábléc szövegét. Alapértelmezés szerint fejléc-

ként a papír tetejére az állománynév, aljára lábléckként az oldalszám nyomtatódik minden oldalnál. A szövegszerkesztők logikája szerint az elkészült levelet minden esetben ki akarjuk nyomtatni, ezért az oldalbeállításban a nyomtató típusát is meghatározhatjuk (jobb alsó sarokban *Nyomtató* feliratú nyomógomb). Ehhez külön párbeszédablak tartozik, melyben a *Név* mező szélén lévő lefelé mutató háromszögre kell kattintani, ha nem az alapértelmezett nyomtatót használjuk.

A *Fájl* menü két utolsó tétele egyszerű. A *Nyomtatás* parancsra azonnal kinyomtatódik a levelünk, a *Kilépés* parancsra pedig a Jegyzettömb program befejezi működését.

A **Szerkesztés** menüben elég sok parancs van. A *Visszavonás* a hibásan beírt szövegrészt törli. A *Kivágás*, *Másolás* és *Beillesztés* parancsok a Vágólappal dolgoznak. A *Kivágás* törli is a kijelölt szöveget, a *Másolás* csak a Vágólapra másolja. A Vágólap tartalmát a *Beillesztés* paranccsal másolhatjuk levelünkbe. A *Törlés* parancs a kijelölt szövegrészt letörli a munkaterületről.



A szövegszerkesztőknek két mutatójuk van. Az egyik (függőleges vonal) a következő beszúrt betű helyét mutatja. Ez a mutató a beírással együtt mozog, de a nyílgombokkal és egérkattintással is áthelyezhető a szövegen belül. A másik mutatót az egér mozgatja (nagy I), és szövegkurzornak nevezik. Betűk kijelöléséhez legegyszerűbb a szövegkurzor használata. Kattintsunk a szöveg elejére, majd a nyomógomb

Tipp

Sok menütételnél a neve után billentyűnév vagy kombináció látható. A másolás műveletét például a **Ctrl** és a **C** billentyűk együttes megnyomásával is végrehajthatjuk. Az idő beszúrásához az **F5** gombot kell megnyomnunk. Ha valamelyik menüparancs szürke betűkkel jelenik meg, az a pillanatnyi helyzetben nem használható.

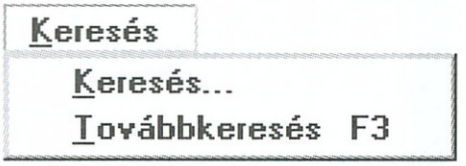
felengedése nélkül húzzuk az egeret jobbra a szöveg végéig, és engedjük fel a nyomógombot. A szövegnek ez a része fekete alapon fehér betűkkel látszik. Erre a kijelölt szövegre hajthatók végre a parancsok.

A *Mindet kijelöli* parancsot nem kell magyaráznunk. Az *Idő/Dátum* parancs beszúrja levelünkbe a pontos időt és dátumot. A *Hosszú sorok tördelése* opció engedélyezett, ha mellette pipa áll. Ilyenkor a szöveget a Jegyzettömb eltöri, és új sorban folytatja, ha a sor végére érünk. Ez a parancs egy kétállású kapcsoló, minden kattintásra állapotot vált a tördelés engedélyezése. Ha letiltjuk a tördelést, csak akkor folytatódik új sorban a szöveg, ha megnyomjuk az **Enter** billentyűt.

A *Szerkesztés* menü utolsó parancsa a betűtípus megváltoztatását teszi lehetővé. A szövegben csak egy betűtípus lehet, ha a beállítást módosítjuk, a korábbi szöveg is az új betűtípussal jelenik meg. De mi is az a betűtípus? Kattintsunk rá a *Betűtípus...* parancsra, és megnyílik egy új párbeszédablak. Itt látható, hogy három jellemzőjük van a betűknek. A típus a betűk rajzolatát, megjelenését határozza meg. Egy betűkészletbe sok, különböző nevű betűtípus tartozik. A betű stílusa háromféle lehet: normál, dőlt és félkövér (vastagabb betűk), illetve ezek kombinációja. A harmadik jellemző a betű nagysága, melyet pont egységben adnak meg. A hagyományos írógépek 10 vagy 12 pontos betűket írnak Courier típussal.

Figyelem
A WordPad szövegszerkesztőnél látjuk majd, hogy a betűk negyedik jellemzője a szín.

A **Keresés** menü nagyon egyszerű, pedig a keresés művelet elég gyakori feladat. Arról van szó, hogy a már beírt szövegben keresünk szövegrész-előfordulásokat.



A *Keresés...* parancsra is párbeszédablak nyílik meg. Ebbe be kell írnunk billentyűzetről a keresett szöveget, majd meg kell határoznunk a keresés irányát (a szövegkurzor helyzetéhez képest előre vagy vissza), és azt, hogy

legyen-e különbség a keresés során a kis- és nagybetűk között. Ha a *Következő* gombra kattintunk, a megtalált szövegrész megjelenik a munkaterületen, és egyből kijelölt lesz. Újabb kattintásra a következő előfordulásnál áll meg a keresés (ha van ilyen). A *Továbbkeresés* parancsot akkor használjuk, ha az előzőleg beírt szöveg további előfordulásait keressük, de már becsuktuk a keresés párbeszédablakát.

A **Súgó** menüről már a könyv elején beszéltünk. A *Jegyzettömb* súgója a *Témakörök* parancsra szabványos választékot kínál (tartalom, tárgymutató, keresés).

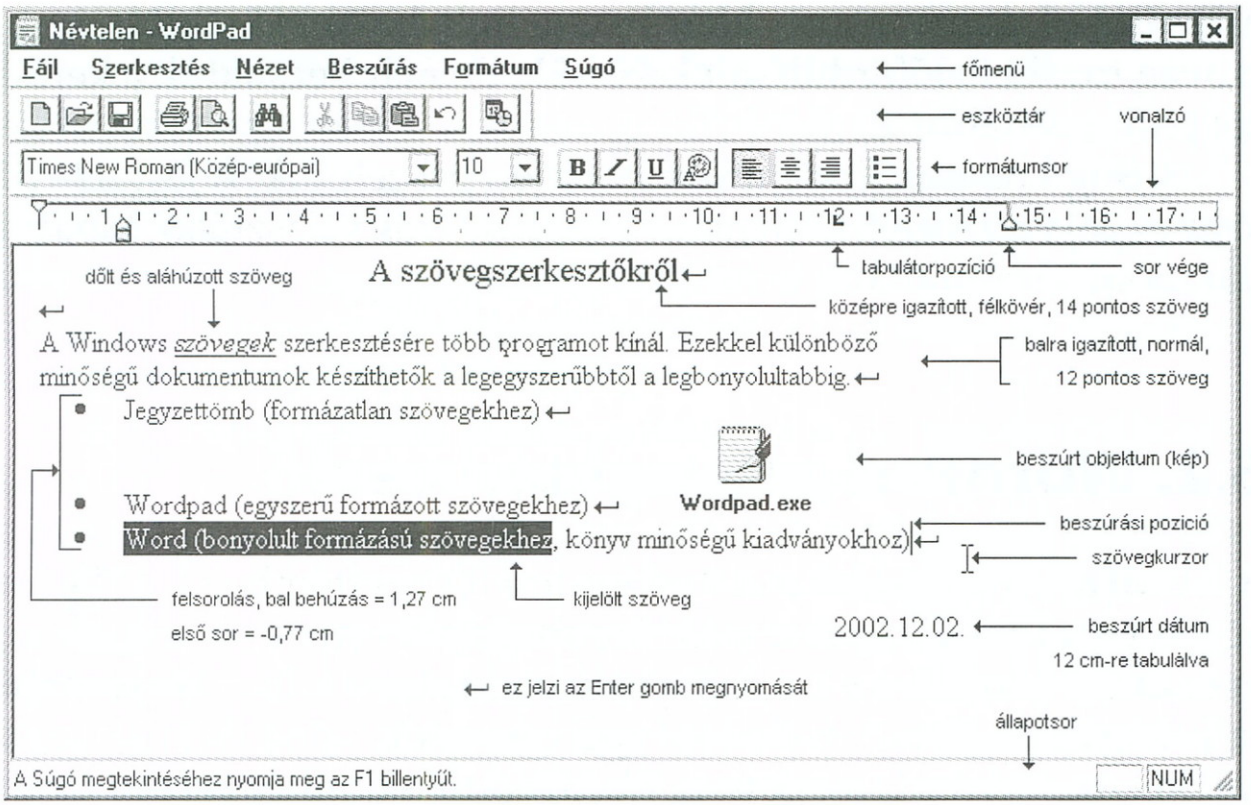
5.2. WordPad szövegszerkesztő

Wordpad.exe

A WordPad szövegszerkesztő program a Jegyzettömbhöz képest remek képességekkel rendelkezik formázott dokumentumok előállításához, de elmarad az igazi professzionális szövegszerkesztők (pl. Microsoft Word) mögött. A WordPad tulajdonképpen a Jegyzettömb nagyobb „testvére", ezért a parancsok ismertetésénél csak a különbségekről esik szó.

A WordPad, mint minden normális Windows-program, saját ablakot nyit meg. Ez az ablak a korábban leírtaknak felel meg, ugyanolyan a felépítése. A program elindítása után *(Programok/Kellékek/WordPad)* üres képernyőt (munkaterületet) kapunk, amely felett 6 elemből álló főmenüt látunk. Ezek nagy része a Jegyzettömbből ismerős. A feltételezett állománynév a WordPadnél is „Névtelen.txt". Az alábbi ábrán látható, hogy nemcsak a főmenü elemszáma nőtt meg, hanem két új eszközzel is bővült az eszköztár. Ha az egeret az ikonok valamelyikén rövid ideig pihentetjük, megjelenik az ikon neve, funkciója. A művelet eszköztár ikonja főképp a *Fájl* menüben lévő parancsok gyorsabb kiadását szolgálja. A formátumsor elemei és ikonjai viszont a *Szerkesztés* menü parancsait tartalmazzák. Az eszköztárak miatt kisebb lett a munkaterület, ezért a *Nézet* menüben letilthatjuk őket. A *Vonalzót* célszerű megtartani, mert ezen lehet a tabulátorpozíciókat, a behúzásokat és a sor vége pozíciót beállítani vagy

módosítani egérvonszolással. Ha beíráskor elérjük a vonalzón a sor vége pozíciót, a program automatikusan új sort kezd. Az ábrán a beírt szöveghez sok magyarázatot fűztünk kisebb betűvel.

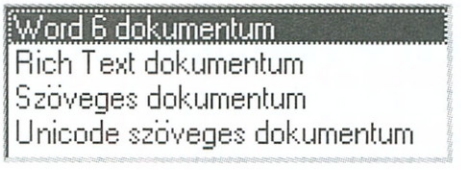


Új dokumentum létrehozása

Itt az ideje, hogy elkészítsük első levelünket. A WordPad indításkor betölt egy üres lapot, melybe azonnal írhatjuk a szöveget. Ha már összefirkáltuk ezt a lapot, egy új dokumentumot kell megnyitnunk.

1 Kattintson az eszköztár ikonjára, vagy adja ki a *Fájl* menü *Új...* parancsát!

A WordPad többféle dokumentummal képes dolgozni, ezért most megkérdezi, milyen dokumentumtípust nyisson meg.



2 Kattintson a *Word 6* vagy *Rich Text dokumentum* típusra, és zárja be a párbeszédablakot az **OK** gombra kattintással! Az előkészületek megtörténtek, kezdődhet a levélírás.

3 Gépelje be az előző ábra szövegét!

Egyenlőre csak a szöveg helyességével törődjünk, a formátumot majd később beállítjuk közösen. Az sem baj, ha nincs gépíró képesítésünk, és csak két újjal pötyögjük be a szöveget, miközben keressük a következő betűt.

A szavak közötti közökhöz nyomjuk meg az alsó sorban lévő hosszú szóköz billentyűt. Nagybetűkhöz előbb a **Shift** (⇧) gombot kell lenyomni, és nyomva tartani, majd a kívánt gombot. A Shift gombot ezután felengedhetjük. Ne essünk kétségbe, ha beírás közben hibát vétünk. A villogó vonaltól balra lévő betűt a törlés billentyűvel (←), a jobbra lévőt pedig a **Delete** gombbal törölhetjük. Vigyázzunk, mert a sokáig nyomva tartott billentyű egyszer csak átvált ismétlés módba, és sok azonos betűnk lesz. A szöveg beírásakor csak ott nyomjuk meg az **Enter** gombot, ahol az ábrán ezt a jelet látjuk: ↵.

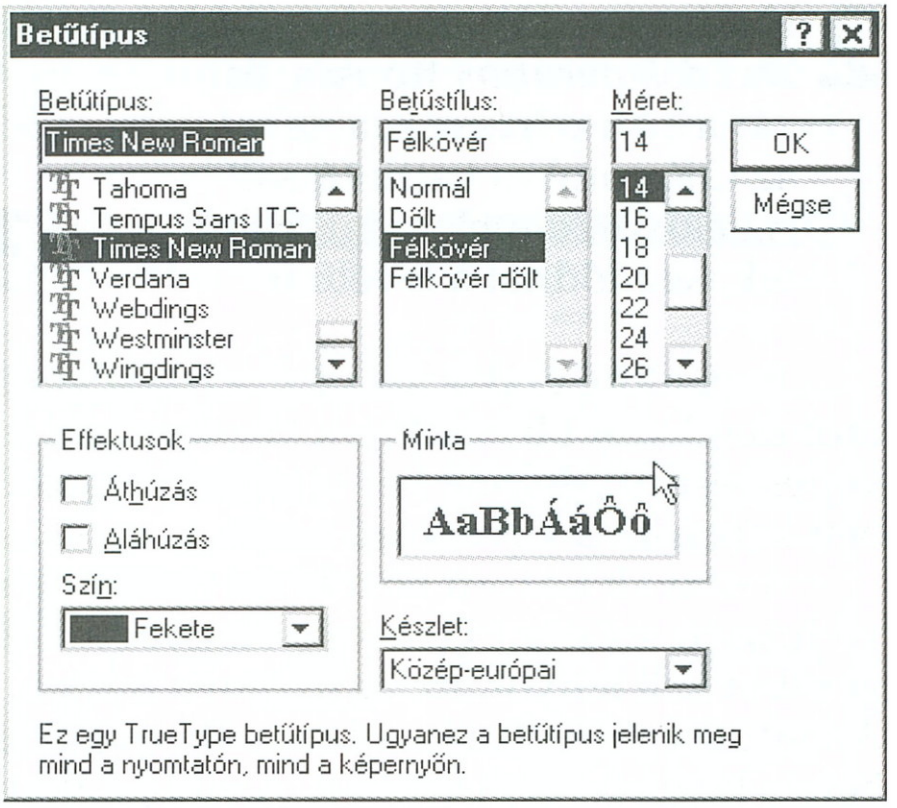
A szöveg beírásakor kétféle üzemmód létezik. Beszúrás módban a meglévő szöveg jobbra tolódik az új betűk beírásakor (pl. kimaradt egy szó). Felülírás módban viszont az új betűk a régieket felülírják (pl. másik szót írunk a régi helyére). A két üzemmód között az **Insert** gombbal válthatunk oda-vissza.

A szöveg formázása

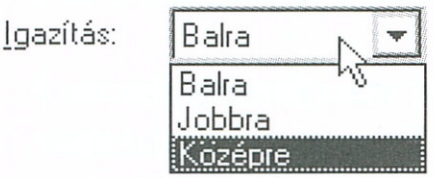
A beírás után igyekszünk elérni, hogy a szöveg úgy nézzen ki, mint az ábrán. Ezt nevezik a szöveg formázásának. Két alapvető formázáskategória létezik. A karakterformátum a betű típusát, stílusát és méretét határozza meg, egyetlen betűre vagy a kijelölt szövegre. A bekezdés formátum teljes bekezdésre vonatkozik (behúzás, szövegigazítás, felsorolás). Új bekezdés a szövegben az **Enter** gomb megnyomásával képződik.

Kezdjük a szöveg elején. Ehhez kattintsunk az egérrel az „A" betűre. Lenyomott egérgomb mellett húzzuk jobbra az egeret a sor utolsó betűjéig. A szöveg kijelölt, és formázható

lesz. Kattintsunk a *Formátum* feliratra a főmenüben, majd válasszuk a *Betűtípus…* parancsot. A legördülő párbeszédablakban kattintsunk a *Betűtípus* mezőben a *Times New Roman* típusra, a *Betűstílus* mezőben a *Félkövér* stílusra, a *Méret* mezőben pedig a 14-es számra. Végül kattintsunk az *OK* gombra, a beállítások elfogadásához.



A betűk formázása ezzel kész, de hátra van még a bekezdés formázása. Kattintsunk tehát a *Formátum,* majd a *Bekezdés…* parancsokra. A megjelenő párbeszédablakban lehet beállítani a szövegbehúzásokat és a bekezdés igazítását. A bekezdés igazítása azt jelenti, hogy a szöveg az oldal melyik széléhez legyen illesztve. Most három igazítási lehetőség van (balra, jobbra és középre). Válasszuk ezek közül a középre igazítást, majd az *OK* gombra kattintással zárjuk be az ablakot.



Figyelem

A professzionális szövegszerkesztők (pl. Microsoft Word) negyedik igazítási lehetőséget is kínálnak. A sorkizárt igazítás a sorban lévő betűk között betűközöket helyez el, hogy a sor mindkét szélén betű álljon.

Jelöljük ki a második bekezdést (A Windows …-tól a … legbonyolultabb-ig). Állítsuk be a *Formátum/Betűtípus…* ablakban a *Times New Roman, normál, 12* betűtípust. A fentiek alapján ez

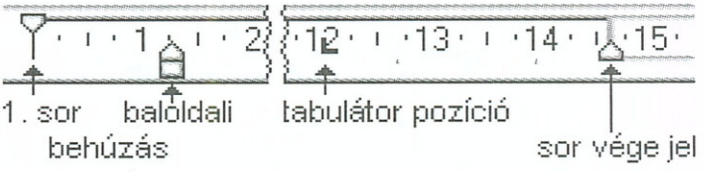
már könnyen megy. Kattintsunk a „szövegek" szó közepén kétszer az egérrel. Az egész szó kijelölt lesz. A szóra *dőlt* stílus betűtípust határozzunk meg.

Szépen haladunk szövegünk formázásával. Jelöljük ki a hátralévő három bekezdést (Jegyzettömb ... kiadványokhoz) egérhúzással. Adjunk ennek a három bekezdésnek *Formátum/Felsorolás* formátumot. A szöveg nem pontosan úgy néz ki, mint az ábrán, mert a behúzások beállítása nem azonos. A behúzás azt jelenti, hogy a bekezdés minden sorának eleje vagy vége menynyivel térjen el a teljes sorhoz képest. Az első sor behúzását külön megadhatjuk. Nyissuk meg a *Formátum/Bekezdés...* párbeszédablakot, és írjuk be a következő behúzásokat: bal = 1,27, jobb = 0, első sor = –0,63 cm. Ne felejtsünk el a végén az *OK* gombra kattintani.

Ne aggódjunk, ha a fenti műveletek végrehajtása során valamit elhibáztunk. A *Szerkesztés* menü *Visszavonás* parancsával az utolsó változtatás törölhető, visszakapjuk a parancs végrehajtása előtti állapotot. Ugyanezt érjük el a **Ctrl** és **Z** gombok együttes megnyomásával is.

Még egy apró különbség van az ábra és saját ablakunk között. A sorhossz különbsége miatt a második bekezdésben máshol törik el a sor. Kattintsunk az egérrel a vonalzó jobb szélén lévő, felfelé mutató háromszögre, és vonszoljuk balra 14,5 cm értékig. Most már teljes az egyezés. A vonalzón a behúzásokat és a tabulátorhelyeket is megváltoztathatjuk egérvonszolással.

A szöveg beírásakor szándékosan kihagytuk az utolsó sort. A dátumot beszúrással illesztjük a szöveg végére. A beszúrás előtt adjuk meg a tabulálási helyet. A bekezdés minden sorában erre a helyre ugrik a beszúrási pozíció, ha megnyomjuk a Tab (⇤⇥) gombot. Kattintsunk az utolsó sor utáni sorba az egérrel. A beszúrási pozíció függőleges vonala ide helyeződik át. Nyomjuk meg a **Tab** gombot, a pozíció jobbra ugrik. Nyissuk meg a *Formátum/Tabulátorok* párbeszédablakot, és írjunk be a *Tabulátor helye* mezőbe 12 cm-t. Az *OK* gombra kattintás után a beszúrási pozíció 12 cm-re ugrik. Most már beszúrhatjuk a dátumot. Ehhez nyissuk

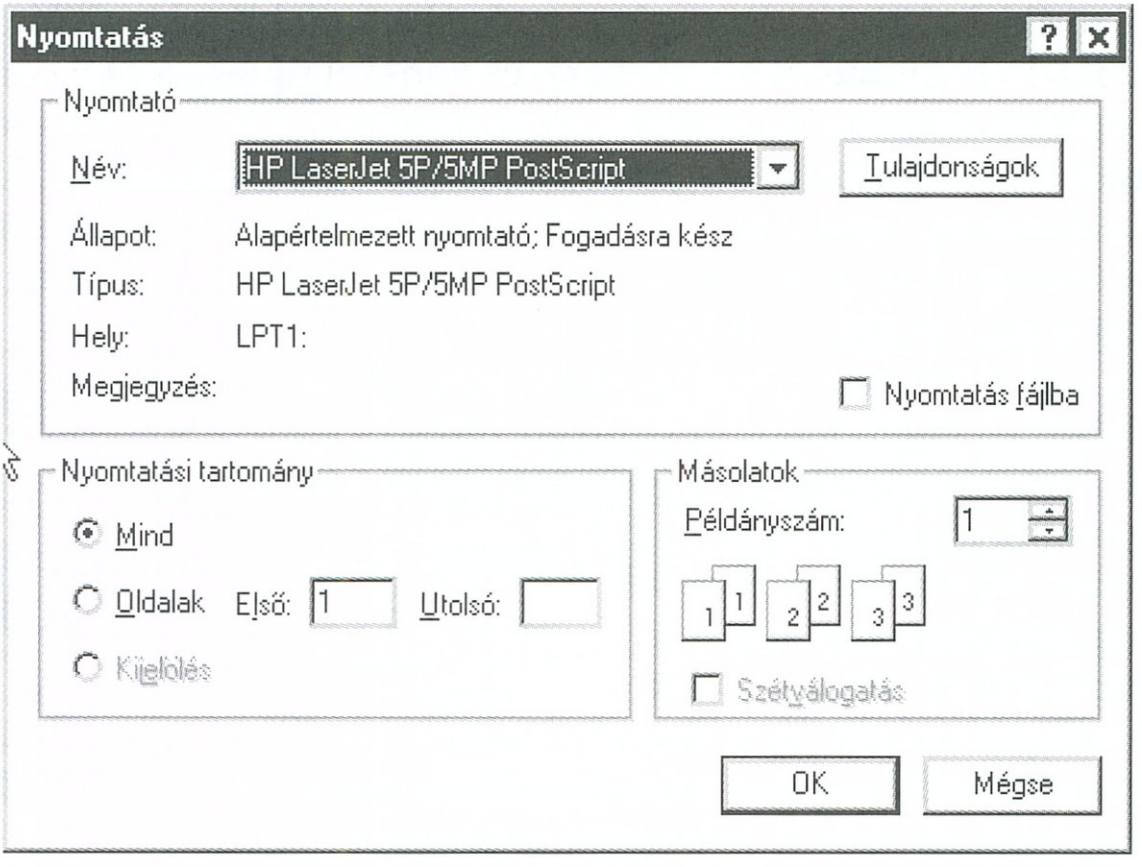


meg a *Beszúrás/Dátum és idő...* párbeszédablakot, és válasszuk ki a dátum formátumát. A szöveg formázása kész, most már jöhet a levél nyomtatása.

Nyomtatás

A dokumentum nyomtatása WordPad alatt nagyon egyszerű. Nyomtatás előtt megnézhetjük a *Fájl* menü *Nyomtatási kép* parancsával, hogy néz ki a levél papíron. Van egy rövid és egy hosszabb út is a nyomtatáshoz. A rövid utat a *Nyomtatás* (🖶) ikonra kattintást jelenti, melyre azonnal elkezdődik a nyomtatás. Válasszuk most a hosszabb utat.

1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára!
Megnyílik a *Nyomtatás* párbeszédablak, melyben több nyomtatási jellemző is beállítható. Az ablak három mezőből áll. A *Nyomtató* mezőben kiválasztható a nyomtató egy listából, és a *Tulajdonságok* gombra kattintva beállíthatók a nyomtatási paraméterek. A *Nyomtatás fájlba* opcióval nyomtató nélkül is nyomtathat, ha a négyzetbe kattint. A létrejött állomány később kinyomtatható.



2 A *Nyomtatási tartomány* mezőben határozza meg többboldalas levélnél, hogy mely oldalakat akarja nyomtatni! Szövegrész is kinyomtatható, ha előzőleg a dokumentumban kijelölte.

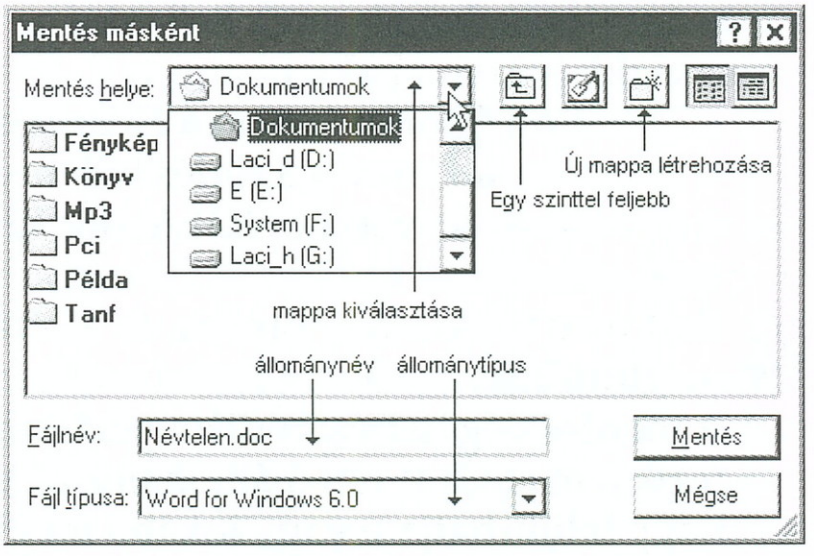
3 A *Másolatok* mezőben adja meg a példányszámot! Többoldalas, többpéldányos levélnél kérheti az egyes példányok szétválogatását is.

Tipp
A *Nyomtatás/Tulajdonságok* gombra többoldalas ablak nyílik meg, melyben a Jegyzettömbnél megismert paraméterek határozhatók meg (papírméret, tájolás, forrás stb.).

A nyomtatás az *OK* gombra kattintással megkezdődik. Nem kell azonban megvárnunk a nyomtatvány elkészültét. A Windows átveszi tőlünk a nyomtatási feladatot (ez rövid ideig tart), és máris más feladattal folytathatjuk munkánkat.

Dokumentumok mentése, betöltése

Ha szükséges, mentsük el a levelet állományba, általunk meghatározott helyre és néven. Az állomány nevénél nem szükséges kiterjesztést megadnunk, a WordPad a Word 6 dokumentum formátum választásával automatikusan *.doc* kiterjesztést ad a névhez. Az állomány mentését a *Fájl* menü *Mentés másként…* parancsának végrehajtásával kezdjük. A megnyíló pár-



beszédablakban minden mentésre vonatkozó beállítást meghatározhatunk. Az ábrából látható, milyen kezdeti beállítások érvényesek. A *Mentés helye* mezőben a Dokumentumok mappa, a *Fájlnév* mezőben a Névtelen.doc, a *Fájl típusa* mezőben pedig a *Word for Windows 6.0* áll. Ezek bármelyikét megváltoztathatjuk ebben az ablakban.

Ha a *Mentés helye* mezőben a jobb szélen látható lefelé mutató nyílra kattintunk, legördül egy lista, amelyből kiválaszthatjuk a meghajtót (pl. C:), és a mappaláncolaton végighaladva a célmappát. Felmerül a kérdés, hová érdemes menteni az állományt? Célszerű az összetartozó állományokat azonos mappába tenni, és a mappákat átlátható szerkezetbe szervezni, hogy kereséskor minél gyorsabban megtaláljuk az állományt. Tételezzük fel, hogy a *Dokumentumok* mappa megfelel, de szeretnénk létrehozni benne egy *Saját* mappát a mentéshez.

1 Kattintson az eszköztáron az *Új mappa létrehozása* ikonra!
A Dokumentum mappában megjelenik egy új mappa „Új mappa" néven. A név kijelölt állapotú. Ha elkezdi beírni az új mappanevet, a felajánlott „Új mappa"név törlődik.

2 Írja be új mappanévként: Saját, és kattintson egy szabad helyre a név elfogadásához!
A Saját mappa létrejött az állomány mentéséhez. A mentéshez megfelel a *Word for Windows 6.0* állománytípus, de még meg kell adni az állomány nevét.

3 Kattintson a *Fájlnév* mezőre, törölje ki a régi nevet a törlés billentyűvel, és írja be az új nevet: Levél1! A .doc kiterjesztés elhagyható.

4 Kattintson a *Mentés* gombra, és a levél mentése azonnal megtörténik!
A mentés végén bezáródik a párbeszédablak. Ha már létezik a megadott nevű állomány, a WordPad megkérdezi, hogy felülírhatja-e vagy inkább megváltoztatjuk a nevet.

A Levél1 dokumentum a merevlemezre íródott, és a PC kikapcsolása után is megmarad. Ha folytatjuk a levélírást, és később menteni szeretnénk a módosításokat, a Fájl menüből a *Mentés* parancsot hajtsuk végre. A mentés azonnal megtörténik, a WordPad ilyenkor már nem kérdez semmit.

A számítógépes szövegszerkesztők az írógéppel szemben két óriási előnnyel rendelkeznek egy levél megírásakor. Az első előny a javíthatóságban van. Ha a levélben valamit megváltoztatunk, nem kell a teljes levelet újra megírni, mint az írógépnél. Elég csak a változtatásokat végrehajtani, és a levelet ezután kinyomtatni. A második előny a bővíthetőségben áll. Bármikor elővehetjük korábbi levelünket, és átírjuk a címzett nevét és a dátumot, máris kész egy új levél. Ennek a technikának a továbbfejlesztéseként jöttek létre a levélminták (sablonok). Ezek félig kész levelek, melyek már tartalmazzák a szokásos levélelemeket (megszólítás, elköszönés stb.), nekünk csak az érdemi részt kell hozzáírnunk. A fenti feladatokhoz szükség van korábbi levelünkre. Nézzük, hogyan tudunk régebben megírt levelet megnyitni a WordPad szerkesztőben.

1 Kattintson a WordPad eszköztárán a *Megnyitás* ikonra! Megjelenik egy párbeszédablak, mely majdnem ugyanolyan, mint a mentés ablaka. Egyetlen különbség, hogy a jobb alsó sarokban lévő gomb neve most *Megnyitás*. Ha a levél megtalálásához a lemezmeghajtó és a mappalánc egyezik a keresettel, látható lesz az állomány (Levél1.doc). Ebben az esetben azonnal a *Megnyitás* gombra kattinthat.

2 Kattintson a *Hely* mező jobb szélén lévő lefelé mutató nyílra!

3 A legördült listában válasszon lemezmeghajtót (pl. C:), és keresse meg a mappaláncban az állományt tartalmazó mappát *(Dokumentumok/Saját)!*
Egy mappa megnyitásához kettőt kell kattintani az ikonjára. Ha a műveletet helyesen hajtotta végre, az utolsó mappa tartalmában látszik a keresett állomány neve (Levél1.doc).

4 Kattintson kettőt az állománynévre vagy egyet az állománynévre és egyet a *Megnyitás* gombra! A WordPad megnyitja és beolvassa a dokumentumot. Bezáródik a párbeszédablak, és a munkaterületen látható a korábbi levél szövege.

Tipp

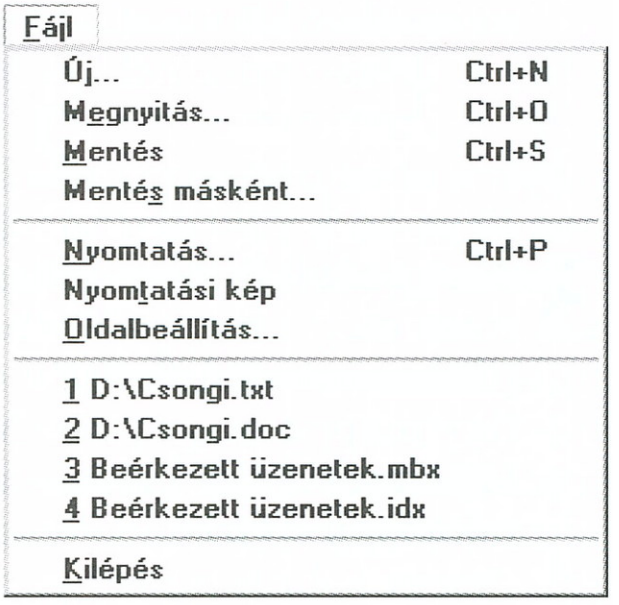
Ha elfelejtettük az állomány helyét, segít a Windows! A *Start/Keresés/Fájlok vagy Mappák...* útvonalon megnyíló ablakban adjuk meg az állomány nevét, esetleg a keresendő szöveget is, és a lemezmeghajtó(ka)t mely(ek)re a keresés kiterjed. Az állománynévben helyettesítő karakterek is használhatók. A kérdőjel egyetlen betűt helyettesít (pl. levél?.doc névre megtalálja a levél1.doc és levél2.doc állományt is). A csillag jel a beírástól jobbra minden betűt helyettesít (pl. levél1.* névre minden levél1 nevű állományt megtalál a kiterjesztéstől függetlenül). Az indításhoz kattintsunk a *Keresés* gombra.

Figyelem

A WordPad nem csak *.doc* kiterjesztésű állományokat képes megnyitni. A *Megnyitás* ablakban a *Fájltípus* mezőnél legördíthető egy lista, mely a támogatott állománytípusokat tartalmazza.

Egyéb újdonságok

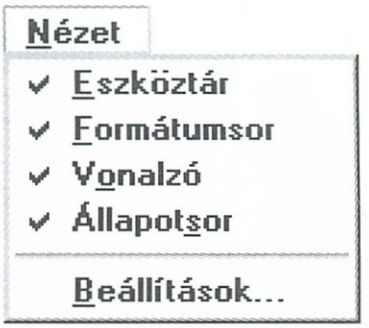
A *Fájl* menüben az előzőleg megnyitott négy állomány nevét megőrzi a WordPad. Ha ezek közül akarunk megnyitni állományt, elég csak rákattintani a nevére az egérrel.



A **Szerkesztés** menüben új parancs az *Irányított beillesztés...*, mely a Vágólap tartalmát szúrja be a szövegbe. Ha ez a tartalom kép, a szövegben is megjelenik a kép (l. a mintaszövegben

a WordPad.exe ikont). Ha a beillesztést csatolással végezzük, az eredeti rajz megváltozásakor a beszúrt rajz is módosul. A *Keresés* parancscsoport új taggal bővült. A *Csere...* parancsra a megtalált szövegrészek kicserélhetők az általunk megadottal.

A **Nézet** menüben engedélyezhetjük vagy tilthatjuk az Eszköztár, Formátumsor, Vonalzó és Állapotsor megjelenítését. A *Beállítások...* paranccsal azt határozhatjuk meg, hogy a különböző állománytípusoknál hogyan kezelje a WordPad a hosszú sorokat, illetve milyen eszköztárakat jelenítsen meg.



A WordPad programból is többféleképp léphetünk ki. Az ablak jobb felső sarkában látható **X** jel a legegyszerűbb kilépési mód, de a *Fájl* menü *Kilépés* parancsa is megfelel. Kilépés előtt a WordPad ellenőrzi, hogy elmentettük-e a dokumentum változásait, és figyelmeztet, ha ezt elmulasztottuk.

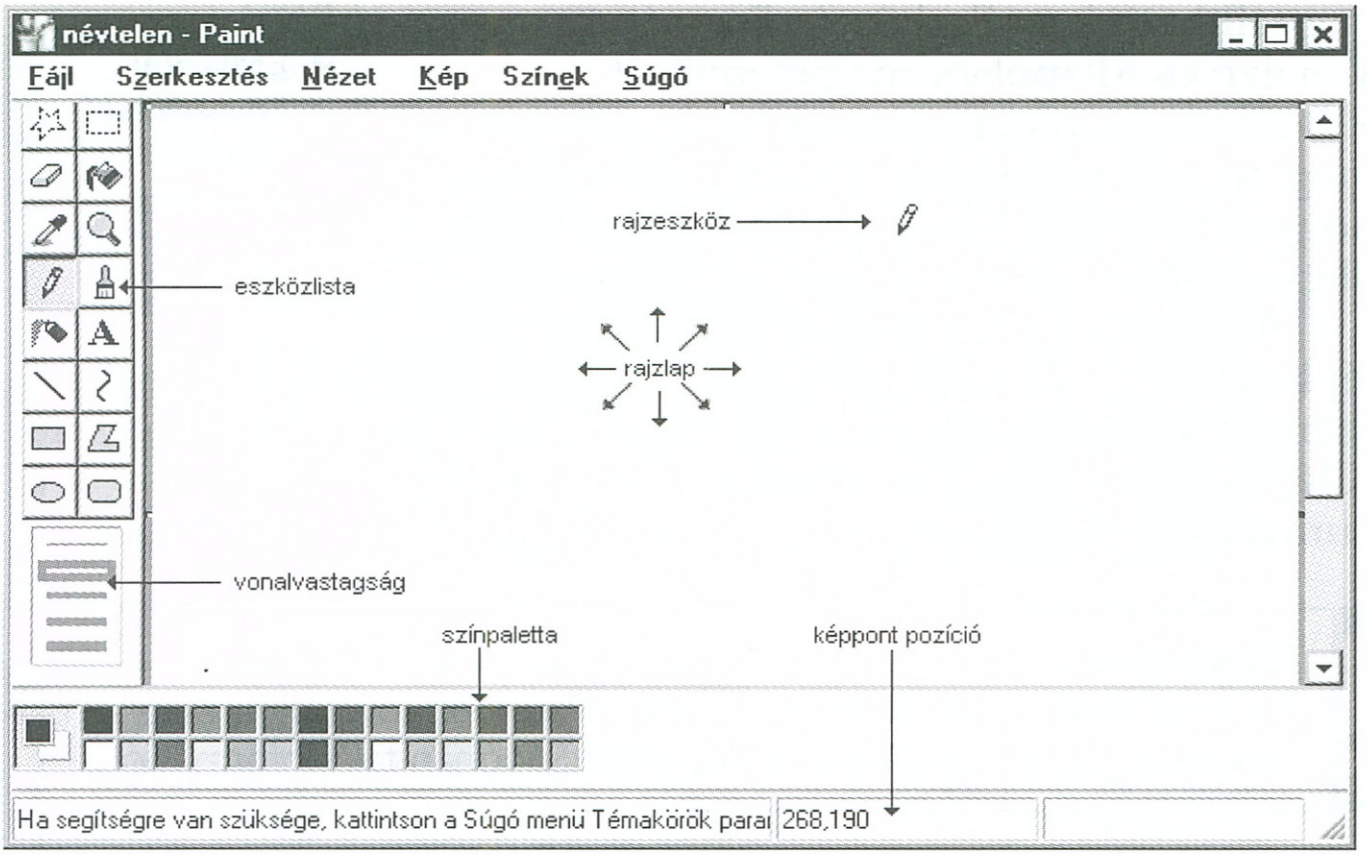
Figyelem
Az ismertetett funkciókon kívül a WordPad még további funkciókat is tartalmaz. Ezekről az Olvasó a WordPad Súgóban talál információt.

5.3. Paint rajzolóprogram

A Windows rajzoló- és festőprogramja a *Paint*. Egyszerűen és gyorsan készíthetünk vele kisebb ábrákat vagy illusztrációkat. Az elkészült rajzokat a Vágólapon keresztül vagy állományba mentés után beszúrhatjuk a WordPaddel vagy más szövegszerkesztővel készült dokumentumokba. A **Paint** az ún. bittérképes (bitmap, bmp) rajzolási technikát használja. A rajzok és képek elemi négyzetekből épülnek fel, minden képpont színe különböző lehet. Ha egy képet igen erősen felnagyítunk, láthatóvá válnak az elemi képpontok.

A program elindításához kattintsunk a *Programok/Kellékek* menüben található *Paint* parancsra. A kattintásra megnyílik egy ablak, melynek felső két sora és az alsó állapotsor ismerős, a töb-

bi része azonban eltér a megszokott ablakoktól. A program alapértelmezett állományneve szintén „névtelen", kiterjesztése pedig .bmp. Ez azt jelenti, hogy a rajz állományba mentésekor ez lesz az állomány neve, ha nem adunk meg helyette másikat.



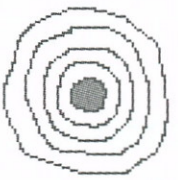
A Paint ablak középső, legnagyobb része képezi a rajzlapot. A rajzolás mindig valamilyen színű papírra valamilyen színű tintával történik. A papír színét háttérszínnek, a tinta színét pedig előtérszínnek nevezik. A rajzlapot balról az eszközök ikontáblázata szegélyezi, alatta egyéb tulajdonságok (pl. vonalvastagság) állíthatók be. Az eszközök közül a *Ceruza* van kiválasztva, ez látszik a rajzlap közepén. A rajzlap alatt egy színpaletta látható. Ebből választhatunk előtér- és háttérszínt. A színpaletta mellett balra láthatjuk ezek pillanatnyi színét: . A felső négyzet az előtér, az alsó a háttér színét mutatja. A színpalettára bal egérgombbal kattintva választhatunk előtérszínt, jobb egérgombbal pedig háttérszínt.

Színes vonalak rajzolása

1 Kattintson az eszközlistában a *Ceruza* ikonra! Ha az eszközlista egy elemén pihenteti az egeret, a Windows gyorsinformációt jelenít meg az ikonról. Ebből megtudhatja a rajzeszköz nevét.

2 Kattintson bal egérgombbal a színpaletta sötétkék színére!

3 Próbáljon meg öt koncentrikus kört rajzolni a rajztábla közepére!
Rajzoláshoz vigye a Ceruzát a rajzolás helyére, majd nyomja meg a bal egérgombot és tartsa lenyomva. Az egér mozgatásával a ceruza nyomot hagy a rajzlapon, rajzol. Az egérgomb elengedésékor a rajzolás abbamarad, de folytatható. Látni fogja, hogy nem is olyan könnyű szabályos köröket rajzolni!



Tipp
Könnyebb a körök rajzolása, ha előbb kinagyítjuk a rajzasztalt. Ehhez a *Nézet* menü *Nagyítás* parancsának *Nagy méret* vagy *Egyéni beállítás* pontját válasszuk. Az egyéni beállítás legfeljebb nyolcszoros nagyítást tesz lehetővé.

4 Kattintson az eszközlistában az *Ecset* ikonra! Az eszközlista alatt mezőben megjelennek a választható ecsettípusok.

5 Válassza a legkisebb kört rajzoló ecsettípust!

6 Kattintson bal egérgombbal a színpaletta sötétpiros színére!

7 Fesse be a legbelső koncentrikus kör közepét pirosra!

Ezt a rajzolási és festési technikát szabadkézinek nevezik, a kezünk remegése látszik a rajzon.

> **Tipp**
> Ne aggódjunk, ha a rajzolás közben valamit elhibáztunk. A *Szerkesztés* menü *Visszavonás* parancsával az utolsó két egérgomb-felengedés között rajzolt szakasz törölhető. Ugyanezt érjük el a **Ctrl** és **Z** gombok együttes megnyomásával is.

Radírozás

Sajnos a rajzprogramokban általában nincs lehetőség egy elem kitörlésére, hogy javíthassuk a rajzot. Helyette az eszköztárban viszont találunk egy radírt: . Ha a Radír ikonra kattintunk, a vonalvastagság mezőben a radírral törölhető szélességet határozhatjuk meg. A törlés ugyanúgy zajlik, mint a rajzolás. Lenyomott bal egérgomb mellett mozgassuk a radírt az egérrel a törlendő rész felett. A törlés szó nem fejezi ki pontosan, hogy mi történik. Valójában az egér ilyenkor nem radíroz, hanem háttérszínnel fest. Azért tűnik radírozásnak, mert a háttérszín kezdetben fehér. Törlés előtt jobb egérgomb kattintással válasszunk háttérszínt a palettából, és nézzük meg, mi történik radírozáskor. A törlés másik módját a *Kijelölés* ikon használata során ismerjük meg.

További eszközök

Sajnos az összes eszközt terjedelmi okokból nem ismertethetjük. Három további eszközről viszont érdemes pár szót szólni.

A *Kitöltés* ikonnal zárt területeket festhetünk be.

1 Rajzoljon Ceruzával vagy fessen Ecsettel egy zárt síkidomot (pl. négyzetet)!

2 Kattintson az eszközlistában az *Ecset* ikonra!

3 Válasszon színt a palettáról!

4 Kattintson a zárt idom belsejébe az egérrel! A kör belsejét egyetlen mozdulattal sikerült befestenünk. Vigyázzon, mert a tinta kifolyik a körből, ha nem volt teljesen zárt, és az egész rajzlapot kifesti.

Érdekes hatást tudunk kelteni a *Festékszóró*val. A falfirkákhoz hasonló rajzokat készíthetünk, mert a Festékszóró annál vastagabb vonalat hagy maga után, minél lassabban mozgatjuk az egeret. A vonalvastagság mezőben most a szórási terület nagyságát választhatjuk meg.

Szabadkézinek minősül a *Görbe* rajzeszköz használata is, bár ebben már van szabályosság.

1 Kattintson az eszközlistában a *Görbe* ikonra!

2 Kattintson a rajzasztal tetszőleges pontjára, és tartsa lenyomva a gombot!

3 Húzza el az egeret valamelyik irányban elég hosszan!

4 Engedje fel a gombot! A Paint rajzol egy szabályos egyenest, melybe utólag két görbét tud kifeszíteni.

5 Kattintson az egyenes valamelyik pontjára, és húzza el az egeret! Az egyenes elkezd görbülni, és ez a gomb felengedéséig tart.

6 Kattintson a görbe másik pontjára, és húzza el az egeret! A görbe tovább görbül. Vigyázzunk, mert a görberajzolás három egérgomb-felengedésig tart!

Szabályos idomok rajzolása

Az eszköztár ezen csoportjához olyan eszközök tartoznak, amelyekkel szabályos idomokat rajzolhatunk különböző méretben. Ezek az idomok: vonal, téglalap, sokszög, ellipszis és kerekített sarkú téglalap. Nézzünk egy példát!

1 Kattintson az eszközlistában a *Téglalap* ikonra!

2 Kattintson a rajzasztal tetszőleges pontjára, és tartsa lenyomva a gombot!

3 Húzza el az egeret valamelyik irányban elég hosszan! A téglalap mérete az egérhúzással változik.

4 Engedje fel a gombot! A Paint rajzol egy téglalapot a kívánt méretben.

> **Tipp**
> Szabályos idomot (pl. négyzetet vagy kört) akkor kapunk, ha az idom rajzolása előtt lenyomjuk és nyomva tartjuk a **Shift** gombot.

Sokszög rajzolásánál elég az első vonalszakaszt meghúznunk, utána felengedhetjük az egérgombot. A sokszög idom többi szakaszához elegendő a csúcspontokra kattintanunk. Az utolsó csúcspontnál kettőt kattintsunk az egérrel. Ha az idom nem zárt, a Paint meghúzza az utolsó szakaszt a zárt alakzathoz.

Szöveg beírása

A rajzokat gyakran kell magyarázó szöveggel ellátni. Erre a célra szolgál a *Szöveg* nevű rajzeszköz.

1 Kattintson az eszközlistában a *Szöveg* ikonra!

2 Kattintson a rajzasztal tetszőleges pontjára, és tartsa lenyomva a gombot!

3 Húzza átlósan lefelé! A Paint szaggatott vonallal bekeretezett téglalapot rajzol a szöveg számára. Ha elég nagy a téglalap, engedje fel a gombot.

4 Írja be a szöveget a billentyűzetről! Ha szükséges, javítsa a hibákat!

5 A beírás végén kattintson egérrel a négyzeten kívülre! A szaggatott keret megszűnik, a szöveg a rajzban látható.

A szöveg ettől a pillanattól a rajz részévé válik, és a szöveg többé nem javítható.

> **Tipp**
> A szövegbeírás kezdetén megnyílik egy kis ablak a betűtípus, méret és stílus kiválasztására.

Kivágás, másolás és beillesztés

Ilyen műveleteket már használtunk a WordPad szövegszerkesztőnél. A rajzolóprogramok esetén lényegében ugyanarról van szó, de most a képet vagy annak egy részét tudjuk kivágni vagy másolni a Vágólapra, illetve onnan beilleszteni másik képbe vagy a szövegszerkesztőbe. A műveletek most is a *Szerkesztés* menüből vagy billentyűkombinációval hajthatók végre.

1 Nyisson meg egy új rajzlapot a *Fájl* menü *Új* parancsával!

2 Készítsen egy egyszerű rajzot (pl. három egymást átfedő téglalap, kör és kerekített sarkú téglalap)!

3 Kattintson az eszközlistában a *Kijelölés* ikonra!

4 Jelölje ki a rajz egy részét! Ehhez nyomja le az egér bal gombját, és húzza el az egeret átlósan lefelé! A Paint szaggatott vonallal bekeretezett téglalapot rajzol. Engedje fel az egér gombját, kijelölte amit akar! Ha nem sikerült pontosan kijelölni a tartományt, kezdje elölről a kijelölést.

A Paint szaggatott keretezéssel megjelöl egy téglalap alakú képtartományt. Ez a tartomány egérrel azonnal vonszolható, vagy kiadható rá a kivágás vagy másolás parancs. A *Kép* menü *Tükrözés/Forgatás*, *Nyújtás/Döntés* és *Színek megfordítása* parancs is a kijelölt tartományra értelmezett. A rajzot vagy annak egy részét oly módon is törölhetjük, hogy előbb kijelöljük a fenti módon, majd megnyomjuk a **Delete** gombot.

A kép mentése, megnyitása

Az elkészült rajzot célszerű állományba elmenteni, hogy később is használhassuk. A kép mentése és megnyitása azonosan történik a WordPad leírásában elmondottakkal. Lényeges különbség csak az állományok formátumában van. Nagyon sok képformátum létezik, melyek közül a Paint csak néhányat fogad el. A bittérképes állományokból viszont többfélét is támogat. A .gif és .jpg kiterjesztésű képeket csak akkor tudja beolvasni, ha a számítógépre telepítve van a Microsoft Office programcsomag. A .bmp állományok mérete nagyobb képeknél több megabájt is lehet. Előnyös olykor a Jpeg (.jpg) formátum választása, mert a Jpeg tömöríti az adatokat, és ez kisebb állományméretet eredményez. Ez a tömörítés viszont veszteséges, tehát a képminőség rovására megy.

Figyelem
Az ismertetett funkciókon kívül a Paint még további funkciókat is tartalmaz. Ezekről az Olvasó a Paint Súgóban talál információt.

5.4. Mit jelent?

Behúzás
Bekezdés formázásához tartozó fogalom. A sor bal vagy jobb oldalán a teljes sorhoz viszonyított rövidítést jelenti.

Beillesztés
A Vágólap tartalmának beszúrása alkalmazói program munkaterületére.

Bekezdés
Szövegszerkesztőben használt fogalom, az **Enter** gomb két megnyomása között beírt szöveg.

Bekezdésformátum
A szövegszerkesztőben egy bekezdésre értelmezett tulajdonságok a behúzásra, szövegigazításra és felsorolásra vonatkozóan.

Beszúrás mód
Szövegbeírási mód, a meglévő szöveg jobbra tolódik az új betűk beírásakor.

Beszúrási pozíció
Szövegbeíráskor a következő betű helyének mutatója.
A beírással együtt mozog, de a nyílgombokkal és egérkattintással is áthelyezhető.

Betűformátum
A szövegszerkesztőben egy vagy több betűre értelmezett tulajdonságok a betűk típusára, stílusára, méretére és színére vonatkozóan.

Bittérkép
Rajzok és grafikák tárolási formátuma. A képet elemi képpontok alkotják. Jellemzője az egy sorban lévő képpontok, a sorok és az egyedi képpont színének száma.

Előtérszín
Rajzolóprogramoknál a tinta színe, mellyel rajzolunk.

Felülírás mód
Szövegbeírási mód, beíráskor az új betűk a régieket felülírják.

Formázatlan szöveg
Formázást egyáltalán nem tartalmazó szöveg, .txt kiterjesztéssel mentett állomány tartalma.

Formázott szöveg
Betű- és bekezdésformátumot tartalmazó szöveg.
A formátuminformáció miatt nagyobb méretű, mint a formázatlan szöveg.

Háttérszín
Rajzolóprogramoknál a papír színe, melyre rajzolunk.

Kijelölés
Szövegszerkesztéskor egy vagy több betű eltérő színnel történő megjelölése adott művelet elvégzése előtt.

Kivágás
Alkalmazói program adatainak eltávolítása a Vágólapra.

Másolás
Alkalmazói program adatairól másolat készítése a Vágólapra. Ld. még 4. fejezet.

Nyomtatás
Alkalmazói program adatainak vagy állomány tartalmának papírra történő megjelenítése nyomtatón.

Oldalbeállítás
Szövegszerkesztőben egy oldal és a margók méretének, valamint az oldal tájolásának (álló vagy fekvő) megadása.

Rajzeszközök
A rajzolóprogramokban használható eszközök és alakzatok.

Rajzlap
A rajzolóprogramok munkaterülete, ahol a rajz elkészül.

Szövegformázás
A szövegben lévő betűk és bekezdések tulajdonságainak megadása. Magára a szövegre nincs hatása.

Szövegkurzor
Szövegek szerkesztésekor az egér által mozgatott mutató. Szövegrész kijelöléséhez vagy a beszúrási pozíció áthelyezéséhez használható.

Tabulátorpozíció
Szövegszerkesztő programokban a sor olyan betűpozíciója, ahová a **Tab** billentyű megnyomásakor a beszúrási pozíció lép.

Vágólap
A számítógép memóriájának elkülönített része adatok átmeneti tárolására. Az alkalmazói programok a Vágólapon keresztül cserélhetnek adatot.

Visszavonás
Az utoljára végrehajtott művelet hatásának megszüntetésére szolgáló parancs. Általában a *Szerkesztés* menüben található.

5.5. Ellenőrző kérdések

1. Mi a Vágólap?
2. Milyen jellemzői vannak a betűnek?
3. Mi a különbség a beszúrás és a felülírás mód között?
4. Mi az előnye a szövegszerkesztésnek az írógéppel szemben?
5. Hogyan tölt be egy .txt állományt a WordPad programba?
6. Mi az előtér- és háttérszín rajzolásnál?

6

Játék és szórakozás

A számítógép és a Windows nemcsak munkára (például levélírásra) alkalmas, hanem szórakozásra, kikapcsolódásra is. Néha egy-egy munkával töltött nap után kifejezetten jólesik egy kis játszás. Sokan gondolják ezt így, a statisztika szerint jelentős számú otthoni gép kizárólag a játékot szolgálja. A mai számítógépek multimédia képességgel rendelkeznek, így munka közben hallgathatunk zenét, nézhetünk filmet vagy játszhatunk. Megfelelő program birtokában a hang, a képek és a filmek akár szerkeszthetők is. Ebben a fejezetben egy rövid kirándulást teszünk a szórakozás világába. Megtanuljuk, hogyan kell Windows alatt zenét hallgatni, videofilmet megnézni. Ezen túlmenően megismerkedünk néhány játékkal is, melyek a Windows telepítésekor a PC-re kerülnek.

Mit tanulhatunk ebben a fejezetben?

- zene hallgatása Windows alatt
- a hangerőszabályzó kezelése
- videoanyagok megnézése Windows alatt
- milyen játékok tartoznak a Windowshoz

6.1. Zene hallgatása Windows alatt

Összeillik a számítógép és a zene? Részben igen, részben nem. Aki hozzászokott a lakás hifi-berendezésének minőségéhez, nyilvánvalóan elégedetlen lesz a PC hangminőségével. A PC gép tervezésekor lemondtak a szórakoztatásról, és nem gondoltak sem játékra, sem zene lejátszására. A beépített kis hangszóróval egyébként is csak rövid futamok vagy füttyjelek játszhatók le. Az igény olyan erős volt azonban a zene iránt, hogy hamar megjelentek a piacon az ún. hangkártyák. Ez egy számítógépbe építhető bővítőkártya, melyhez hangszórót vagy külső erősítőt, mikrofont és egyéb hangforrást (pl. lemezjátszó) lehet csatlakoztatni. A hangkártya működéséhez program szükséges, de a legtöbb kártyához a Windows rendelkezik ilyennel. Hangkártya birtokában egy sor lehetőség nyílik meg előttünk, melyek közül négyet érdemes kiemelni.

- A mai gépek szabványos tartozéka a CD-ROM vagy DVD-lejátszó. Ezeket számítógépes adatok és programok beolvasására tervezték, de természetesen képesek a zene CD lejátszására is. A zene hangkártya nélkül is hallgatható a CD-ROM elején lévő aljzatba dugott fejhallgatóval, de hangkártyával hangosabban és jobb minőségben hallgathatjuk. A zene lejátszása a háttérben történik, a PC közben használható új feladatok megoldására.
- A zene CD számai közül kedvenceinket átmásolhatjuk a merevlemez valamelyik mappájába, és saját gyűjteményt állíthatunk össze. A zenéből így adat lesz, amelyet a Windows képes megszólaltatni. Intelligensebb lejátszókkal a kész számokat akár véletlen sorrendben is meghallgathatjuk.
- Az átmásolással az a gond, hogy nagyon sok helyet foglalnak el a merevlemezen a zeneszámok. Egy 3 perces sláger tárolásához kb. 30 megabájtnyi (30 millió betű!) szükséges. A méretek csökkentésére fejlesztették ki az MP3-tömörítőt, mellyel hangminőségtől függően akár 1:15 arányú tömörítés is elérhető (ez már csak 2 megabájt). MP3-állományokat letölthetünk az internetről, ismerőseinktől is kaphatunk, de magunk is készíthetünk saját CD-ről. A Windows operációs rendszerekhez

tartozó médialejátszó (Windows Media Player) sajnos csak az újabb Windows-változatoknál képes az MP3-zene lejátszására.

- Zenét hallgathatunk közvetlenül az internetről is, ha letöltjük és telepítjük valamelyik rádióadás vételét biztosító programot. Ezzel a kérdéssel most nem foglalkozunk.

Zene CD hallgatása

A zene CD PC gépen való lejátszása és hallgatása gyerekjáték. Nem kell hozzá más, csak egy hangkártya, egy CD-ROM olvasó és a Windows.

1 Nyomja meg a CD-ROM lemezkiadó gombját! A lemeztartó fiók kicsúszik a helyéről.

2 Helyezze a fiókra a zene CD-t felirattal felfelé.

3 Nyomja meg ismét a lemezkiadó gombot! A lemeztartó fiók visszacsúszik a helyére. A CD-ROM meghajtó lámpája elkezd villogni, és néhány másodperc múlva megszólal a zene.

A lemezen lévő összes számot egymás után meghallgathatjuk. A zenélést befejezhetjük a lemezkiadó gomb harmadszori megnyomásával. Vegyük ki a lemezt, csukjuk vissza a fiókot, és zárjuk be a CD-lejátszó programot.

Hopp, egy pillanatra! Milyen CD-lejátszó programról van szó? Lehet, hogy az Olvasó nem vette észre, de a Windows megnyitott egy ablakot a CD-lejátszó program számára. Ez a program vezérelte a lejátszást, és ezt kell most bezárnunk az ablak jobb felső sarkában lévő **X** jelre kattintással.

Figyelem

Milyen okai lehetnek, ha nem szólal meg a zene?

- nincs bekapcsolva a hangszóró (feltéve, hogy van rajta bekapcsológomb)
- a hangszórókábel nincs bedugva a hangkártyába
- a CD-ROM és a hangkártya közötti átjátszókábel hiányzik vagy hibás
- megsérült, piszkos a zene CD, vagy hibás a CD-ROM
- a Windows-beállításokban nincs engedélyezve az audio CD automatikus lejátszása.

A CD-lejátszó sokkal több mindenre képes, mint a számok egymás utáni lejátszása. Kiválaszthatjuk például a számok lejátszási sorrendjét, átmásolhatunk számokat a merevlemezre vagy a zeneszámokhoz hozzárendelhetünk előadót és címet. Ezeket a képességeket a következőkben tárgyaljuk.

A zene CD lejátszásához használt program függ a Windows-változatoktól. A Windows 95 és 98 rendszereknél *CD-lejátszó* a neve. A Windows Millennium, 2000 és XP változatok a *Windows Media Player* nevű programot használják erre a célra. A dolog érdekessége, hogy a Windows 98-ban is van Windows Médialejátszó, de az nem tud zene CD-t lejátszani. A programok kinézésre eltérnek egymástól, de alapfunkcióban nem. A CD-lejátszó és a Media Player annyira különbözik, hogy külön kell tárgyalnunk őket.

CD-lejátszó

Ha a CD-lejátszó a lemez behelyezésekor automatikusan elindult, már nyert ügyünk van, mert nagyon könnyű kezelni. Ha nem indul magától, a *Start/Programok/Kellékek/Szórakozás* menüben lévő *CD-lejátszó* parancsot indítsuk el. A megjelenő ablakban látható, hogy a kezelőszervek jele megegyezik a házi CD-lejátszó és magnetofon jeleivel. Most nem megnyomni kell a gombokat, hanem egérrel rájuk kattintani.

▶ Lejátszás. A behelyezett audio-CD lejátszása elkezdődik.

⏸ Szünet. A lejátszás átmeneti megállítása.

- Megállítás. A lejátszás végleges megállítása.
- Előző/következő szám. Ugrás egy számmal előre vagy hátra.
- Hátra/előre. Ugrás a zeneszámon belül.
- Lemez kiadása/behúzása.

A lejátszóprogram egyik erőssége, hogy lejátszási listát lehet vele összeállítani. Ebben a listában meghatározhatjuk, hogy a lemezen lévő számokat milyen sorrendben szeretnénk meghallgatni. A listában ugyanaz a szám többször is szerepelhet, ha éppen ez a kedvencünk. A zene CD csak a tiszta zenét tartalmazza. Nincs a lemezen sem a CD címe, előadója, sem pedig az egyes számok előadója, és címe. A CD-lejátszó program segítségével viszont ezeket az adatokat billentyűzetről beírhatjuk. Nézzük a lejátszási lista készítésének módját.

1 Kattintson a *Lejátszási lista szerkesztése* nevű ikonra (bal szélső) a CD-lejátszó ablakban! A program megnyit egy párbeszédablakot, amelybe először a lemez előadójának nevét írhatjuk be.

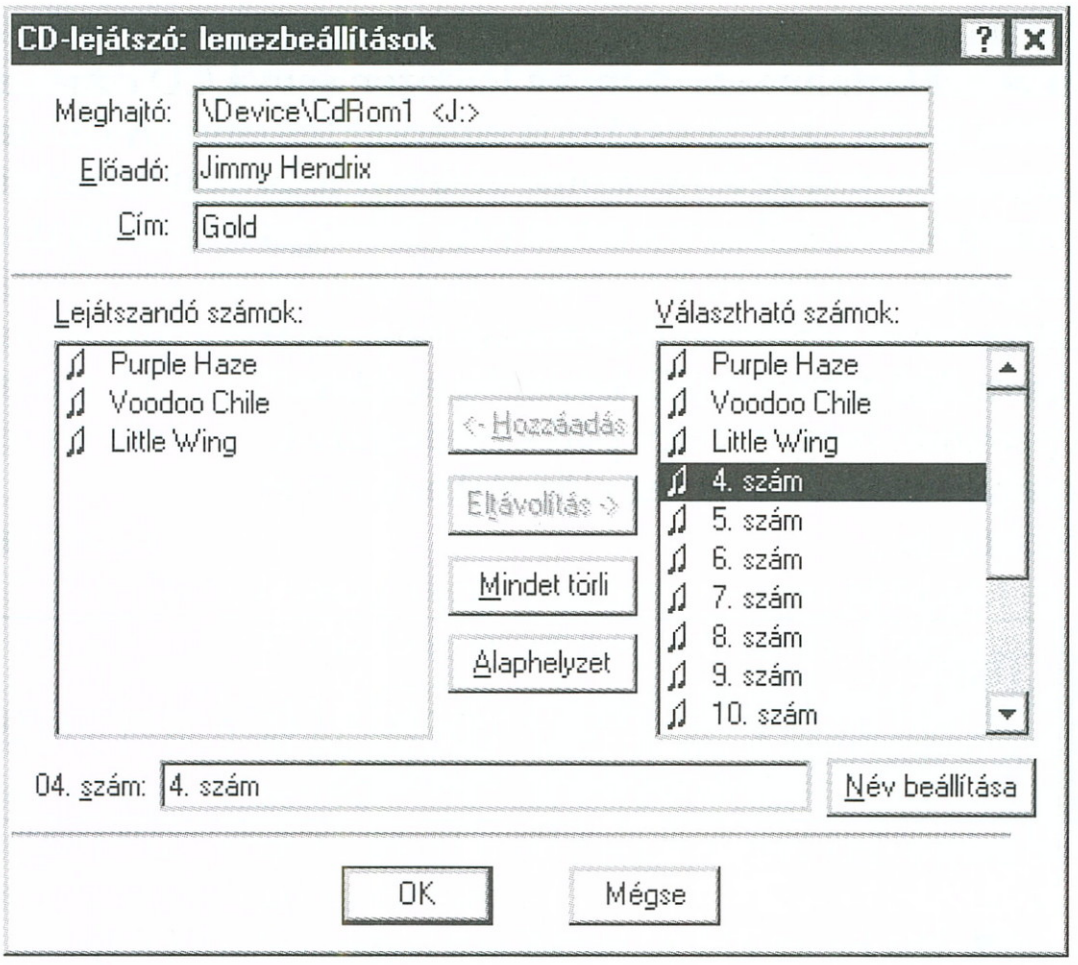
> **Tipp**
> Ha nem látszanak az ikonok, kapcsolja be őket a *Nézet* menü *Eszköztár* kétállású kapcsolóra kattintással.

2 Írja be az *Előadó* mezőbe a lemez előadóját (pl. „Jimmy Hendrix")! A feltételezett *Új előadó* törlődik, ha elkezdi a beírást.

3 Nyomja meg a **Tab** gombot, és a kurzor átlép a *Cím* mezőbe! Írja be a lemez címét (pl. „Gold")!
Az ablak közepén jobbra a választható számok, balra a lejátszandó számok listája látható, mely most még üres. Ha nem üres, kattintson a *Mindet törli* gombra.

4 Kattintson az első választható számra! A listák alatti mező előtt megjelenik: „01. szám", a mezőben pedig az eddigi cím olvasható: „1. szám"

5 Kattintson a mezőben az „1. szám" elé, és törölje a régi tartalmat a **Delete** gomb többszöri megnyomásával! Írja be az első szám új címét (pl. „Purple Haze")!
Ha a CD több előadótól tartalmaz számokat, a cím elé írja be az előadót is.



6 Kattintson a *Név beállítása* gombra! A *Választható számok* listában megjelenik a szám címe, és a 2. szám lesz kijelölt. Kattintson egérrel az első számra!

7 Kattintson a *Hozzáadás* gombra, és az első szám címe átmásolódik a *Lejátszandó számok* listájába!

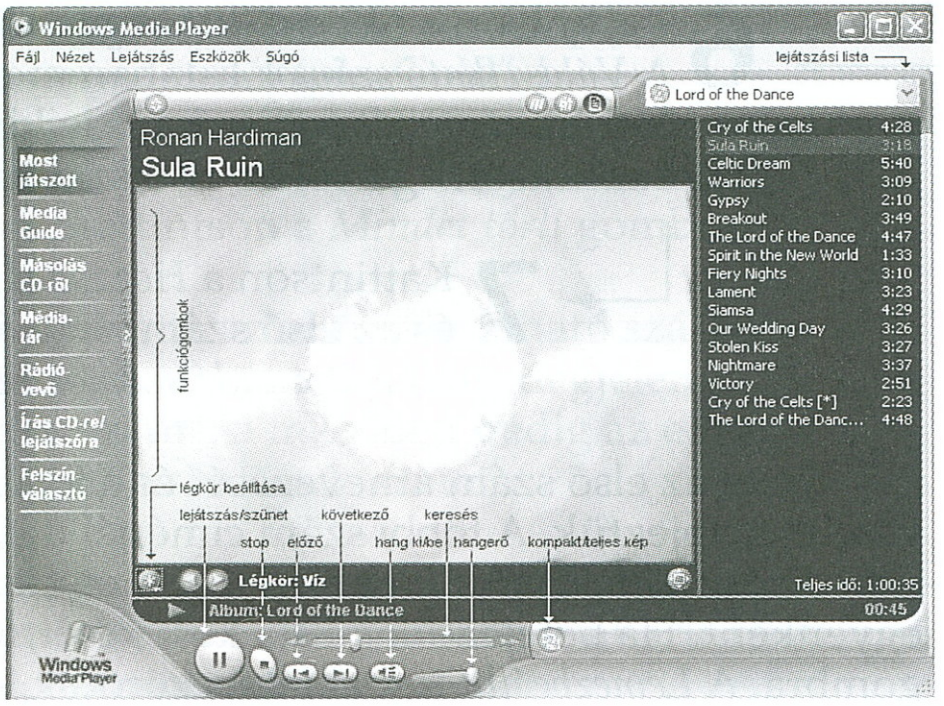
Ezzel az első szám átnevezését és a lejátszási listába való felvételét befejeztük. A többi szám címénél ugyanígy kell eljárnunk. A listából az *Eltávolítás* gombbal törölhetjük a kijelölt számokat egyenként. Ha befejeztük a lista készítését, kattintsunk az *OK* gombra. A *Lemezbeállítások* ablak bezáródik, és láthatjuk, hogy a CD-lejátszó ablak átvette a lemez előadójának nevét és a lemez címét. A CD-lejátszó program megjegyzi a beállításokat. Ha legközelebb ugyanezt a lemezt tesszük be, emlékszik a lemez tartalmára.

Windows Media Player

A Windows Media Player programmal zene CD-k, MP3-állományok, rádióállomások hallgathatók vagy videofilmek, klipek nézhetők. A program fejlesztése folyamatosan történik. A 7. változat a Windows Millennium rendszerrel jelent meg, a Windows XP rendszer a 8. változatnál tart. A zene CD lejátszásához legalább a 7. változat szükséges. A változatoktól függ azonban, hogy a lejátszó ablakában mi látható. A program a zenei CD behelyezésekor automatikusan elindul, és a Windows megnyit neki egy ablakot.

> **Tipp**
> A Windows Media Player változatszámát a program elindítása után a *Súgó* menü *Névjegy* parancsával nézhetjük meg.

A program kezelése nem igényel túl sok ismeretet. Az ablak bal oldalán lévő funkciógombok lehetővé teszik a lejátszás forrásának meghatározását. A következő funkciókat biztosítja a Media Player:



- Most játszott: az éppen lejátszott zenéhez „légkört" hoz létre, és a lejátszott CD tartalmát is megjeleníti. A légkör olyan grafika, mely a zene ütemében változik és lüktet. Ha beteszünk egy új zenei CD-t az olvasóba, a Media Player ezzel az ablakkal nyílik meg.
- Media Guide: zene vagy mozifilm letöltése internetről.
- Másolás CD-ről: CD-ről merevlemezre másolás és zeneszámok kiválogatása.
- Médiatár: a merevlemezen lévő összes lejátszható állomány megkeresése.
- Rádióvevő: az interneten található rádióadások megkeresése és hallgatása.
- Írás CD-re/lejátszóra: a merevlemezen lévő zeneszámok felvétele írható CD-lemezre vagy más adathordozóra.
- Felszínválasztó: a Media Player megjelenésének, „bőrének" beállítása.

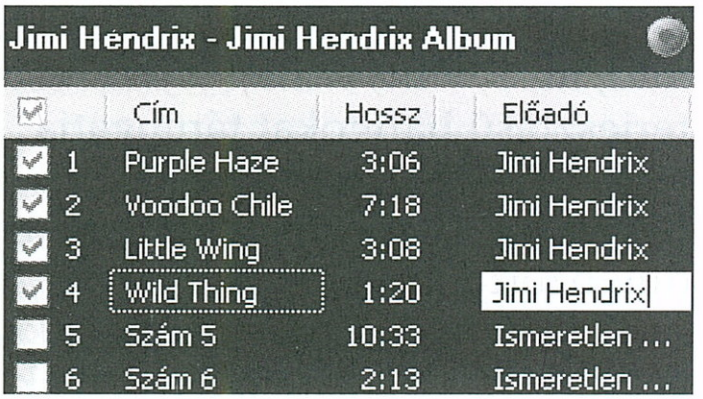
Tipp

Néhány zeneszámnál fel van tüntetve az előadó, a szám címe, műfaja, stb. Ez azért lehetséges, mert bizonyos hangformátumok (pl. MP3) a zene mellett ilyen információkat is tárolnak (album, előadó, cím, műfaj stb).

A Media Player ablak alján a kezelőszervek láthatók. A CD kezelőszervei már ismerősek. A hangerőt egy csúszkával állíthatjuk, melyet egérrel lehet vonszolni. Szükség esetén a hang elnémítható. A lejátszás hosszát egy hosszabb csúszka jelenti. A rajta lévő mutatót is vonszolhatjuk egérrel, ezzel a zenében előre/hátra léphetünk.

A zene CD lejátszásához kattintson a *Másolás CD-ről* gombra. A program az ablak közepén megjeleníti a lejátszási listát. Ha valamelyik számot szeretnénk meghallgatni, kattintsunk kettőt a számnak megfelelő sorra. Végezzünk műveleteket a lista elemeivel.

1 Az egér jobb gombjával kattintson egy kiválasztott számra annak kijelöléséhez! Ha több számot szeretne kijelölni, nyomja meg és tartsa lenyomva a Ctrl gombot. A számok ezután kattintással sorban kiválaszthatók.



2 A megjelenő helyi menüből válassza a *Szerkesztés* parancsot!
A többi parancs a kijelölt számo(ka)t letiltja vagy engedélyezi, illetve előre vagy hátra áthelyezi a listában.

3 Írja be a *Név* mezőbe a szám címét, az *Előadó* mezőbe pedig a szám előadóját!
A mezők között a **Tab** billentyűvel lépkedhet jobbra.

A számok előtti négyzetben pipa jelölés látható. Ha a négyzetre kattintunk, a pipa eltűnik. A pipával jelölt számokat másolhatjuk át a merevlemezre.

> **Tipp**
> Az előadót és a számok címeit néhány további adattal együtt a program képes letölteni az internetről. Ha legközelebb ugyanezt a lemezt tesszük be, a Media Player emlékszik a lemez tartalmára.

Zeneállományok hallgatása

Zenedarabok nemcsak CD-lemezről hallgathatók, hanem a számítógép merevlemezéről is. Zeneszámokat a merevlemezre CD-lemezről másolhatunk vagy az internetről tölthetünk le. Zene és hangok tárolására számos eljárás létezik, amelynek megfelelő, különböző kiterjesztésű zeneállományok vannak (aif, au, snd, mid, mp3, wav, wma). A Microsoft ezek közül a *.wav* és *.wma* kiterjesztésű hangokat támogatja. A .wav formátumban tárolt zene igen sok helyet foglal el, egy-egy zeneszám 30–40 megabájt helyet foglal el a merevlemezen. A Frauenhofer Intézet által kidolgozott tömörítési eljárás megoldotta a méretproblémát. Az MP3 néven közismertté és közkedveltté vált tömörítés jelentősen csökkenti a zeneállományok méretét az eredetihez képest. Ma már az interneten egyeduralkodóvá vált az MP3 formátum.

Windows XP alatt a zeneszámok lejátszásához elegendő rákattintani az állomány nevére, és a zene már szól (többnyire Windows Media Player programmal). Korábbi Windows-változatok az MP3-állományokat nem tudják lejátszani, ezekhez külön programot kell használni.

6.2. Hangerőszabályzó

A Windows Hangerőszabályzó programja a hangkártya vezérlésére szolgál. A hangkártya nemcsak a hangszórót szólaltatja meg, hanem a PC többi hangforrását is (pl. CD-lejátszó). Ezenkívül külső hangforrást (pl. lemezjátszó) is képes fogadni, és megfelelő programmal a számítógépre tárolja a hangot. Sajnos a Windows felvételi programja, a *Hangrögzítő* elég gyengére sikerült, ezért erre a célra más gyártó programját célszerű választani.

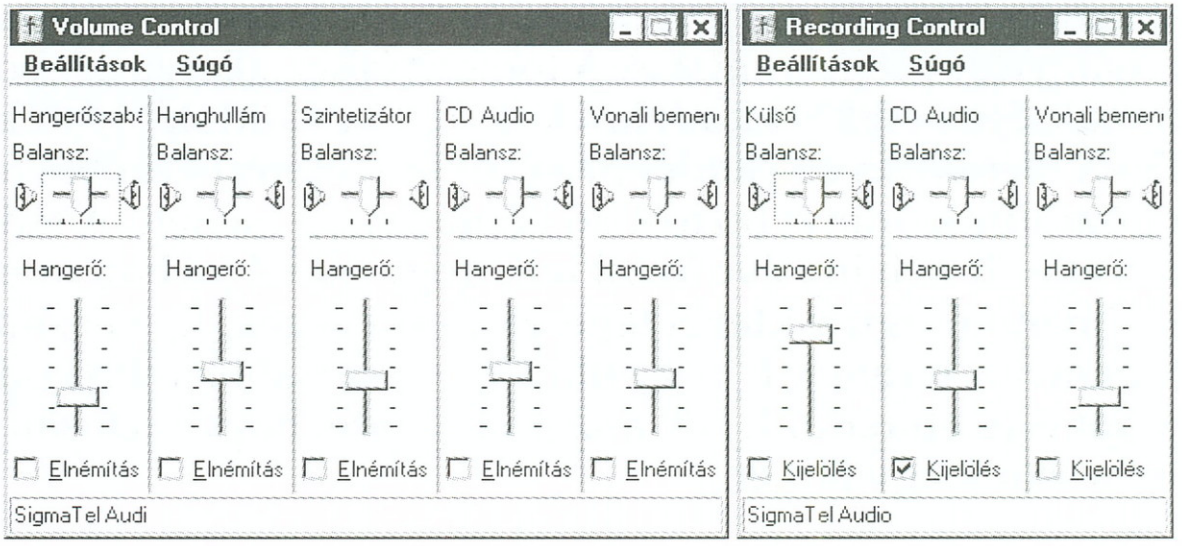
Megadhatjuk az egyes források hangerejét külön-külön és együttesen is, illetve kiválaszthatjuk a felvételi hangforrást is. A Hangerőszabályzó keverőpultként működik, az engedélyezett hangforrások együtt szólalnak meg a hangszóróban.

A kezelés nagyon egyszerű:

1 A program elindításához hajtsa végre a *Hangerőszabályzó* parancsot a *Start/Programok/Kellékek/Szórakozás* útvonalon! Megnyílik a *Hangerőszabályzó* (Volume Control) ablaka. Állítsa be az egyes hangforrások erejét a tolószabályzók vonszolásával. A bal szélső szabályzó az összhangerőt állítja. Minden forrásnál a sztereó hang bal/jobb arányát is meghatározhatja (Balansz). Hangforrást kikapcsolhat, ha az *Elnémítás* nevű négyzetre kattintva pipa jelet tesz bele.

2 Nyissa meg a *Beállítások* menüt, és válassza a *Tulajdonságok* parancsot! A *Hangerő beállítása* mezőben kattintson a *Felvétel* sorra! *A következő hangerőszabályzók megjelenítése* mezőben határozhatja meg, milyen hangforrások jelenjenek meg a szabályzó ablakban.

3 Kattintson az OK gombra! Megjelenik a *Felvételszabályzó* (Record Control) ablaka. Ebben a felvételi hangerő állítható be az előtte engedélyezett *(Kijelölés)* forrásra.



Figyelem
A Hangerőszabályzó és Felvételszabályzó csak akkor nyitható meg, ha van a számítógépben hangkártya. A szabályozható források a hangkártyától függenek.

6.3. Videoanyagok megnézése Windows alatt

A modern számítógépek elegendően gyorsak, hogy a zeneszámok mellett a számítógép merevlemezén tárolt videofilmeket is képesek legyenek lejátszani. Ezek mellett a CD/DVD lemezen tárolt játékfilmek megnézése is lehetséges a jól kiépített PC gépen. A Windows Media Player képes ilyen, ún. multimédia állományokat közvetlenül lejátszani. A lejátszás során a teljes képernyőn mozgóképet látunk, a hangkártyán pedig a hozzá tartozó szöveg vagy zene szól.

Videoállományok lejátszása

Az álló-, de főképp a mozgókép számítógépen tárolása még több merevlemezhelyet igényel, mint a zenei hang CD-ről. Tömörítés nélkül filmet házilag tárolni nem is lehet. A felvételek készítésekor valamilyen módszerrel tömörítik (szaknyelven szólva: kódolják) a képet és a hangot, lejátszáskor pedig kibontják a tömörítést (dekódolják). A dekódolás történhet hardveres úton (videodekóder-kártya) vagy programmal is. A tömörítéshez, illetve a kibontáshoz szükséges eszközt **kódek**nek (kódoló/dekódoló) hívják. Ma a DivX Networks cég kódekprogramja a legnépszerűbb, mert igen jó tömörítési arányt biztosít jó képminőség mellett. A videotechnika elmúlt néhány éve azzal telt, hogy minél jobban tömörítő és jobb minőségű kódeket fejlesztettek a cégek. Ez viszont olyan zűrzavart teremtett, hogy filmek lejátszásához több kódekprogramot is telepítenünk kell a számítógépre, hogy biztosan megnézhessünk egy filmet.

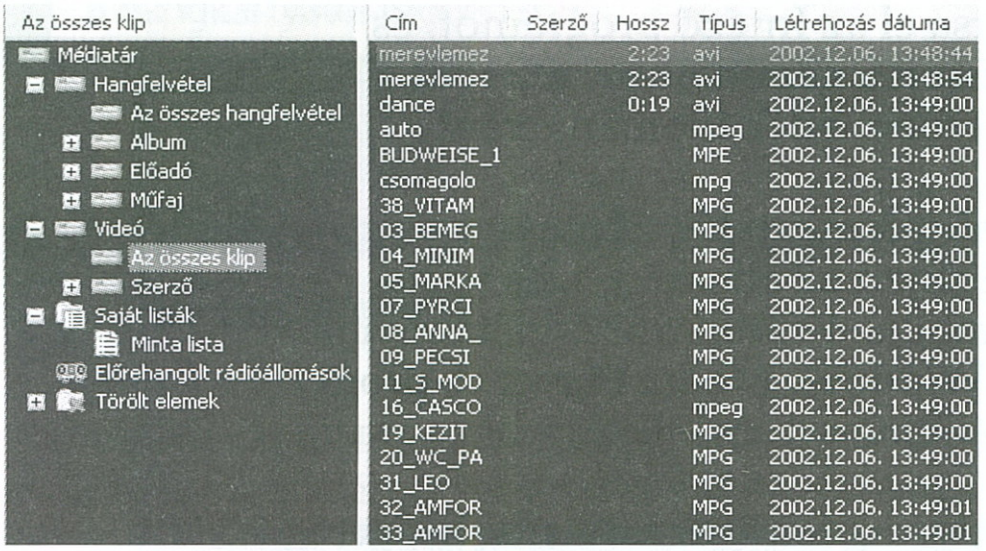
A videoállományok általában .avi, .mpg vagy .mpeg kiterjesztésűek. Ha videokamerával készült felvételt vagy CD-ROM lemezen lévő filmet szeretnénk megnézni, a következőket kell tenni:

1 Indítsa el az Intéző programot, és keressen a gépen olyan mappát, amelyben videoállomány van!

2 Kattintson kétszer a megtalált állományra! A Windows felismeri az állományt, és tudja, melyik programot kell elindítani a lejátszáshoz. Általában ez a Windows Media Player. A program betölti az állományt, és elkezdődik a mozi.

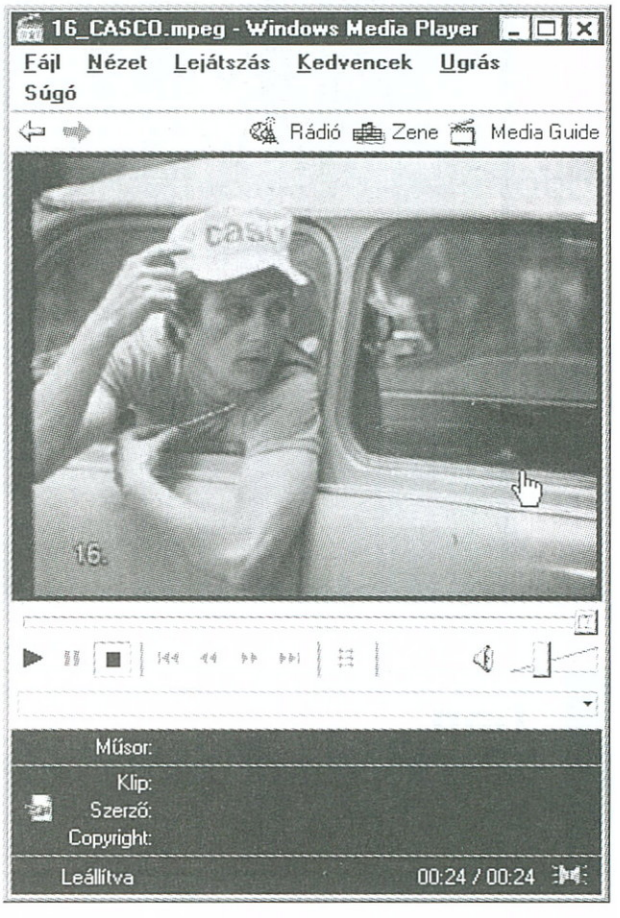
Tipp
Teljes képernyőt betöltő képet a *Nézet/Teljes kép* paranccsal vagy az **Alt** és **Enter** billentyűkombinációval állíthatunk.

A Windows Media Player videofelvételek megnézéséhez is használható. A különbség csupán annyi, hogy az ablak közepén lévő légkör helyett a képeket látjuk. Első futtatáskor *(Start/Programok/Kellékek/Szórakozás/Windows Media Player)* célszerű a *Médiatár* gombra kattintani. A program megkérdezi, hogy megkeresse-e a számítógépen lévő lejátszható állományokat (klipeket). A keresés néhány percig eltarthat, de csak egyszer kell végigcsinálni. A keresés végén megjelenik az összes klip, kategóriákba felsorolva.



A Windows 98 2. kiadáshoz (SE) tartozó Media Player 6.4 változatú. Az alábbi ábrán látszik, mennyivel szegényesebb a megjelenítés.

A Windows Milleneum és XP operációs rendszerek már tartalmazzák a Windows Movie Maker programot, mellyel videofelvételeket készíthetünk és szerkeszthetünk. Ezzel a kérdéssel nem foglalkozunk könyvünkben.

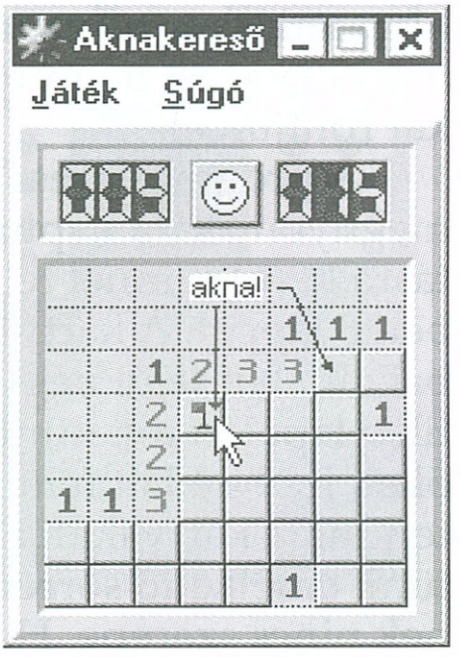


6.4. Windows-játékok

A Windows rendszer sok más mellett még játékprogramokat is tartalmaz. A Windows-változatokban néhány játék mindig megtalálható, ezek közül most kettővel ismerkedünk meg. A *Játékok* parancs a *Start/Programok/Kellékek* menüben található meg, innen választható ki egy játék.

Aknakereső

A népszerű *Aknakereső* kellemes időtöltést ígérő logikai játék. A játékban meg kell találnunk egy négyzetes vagy téglalap alakú rács bizonyos elemein elrejtett aknákat. A rács mérete (és ezzel az aknák száma) a választott nehézségi foktól függ. Az ábrán a *Kezdő* fokozat mezője látható.



Az aknák megtalálásához segítség, hogy a felderített mezőkben láthatjuk, hány akna van a szomszédos négyzetekben. A játéktér közepén legfeljebb nyolc akna lehet a környezetben, de ez ritkán fordul elő. A mező felderítéséhez kattintsunk rá. Ha rosszul számoltunk, vagy pechünk van, a mező bombát rejt, mely azonnal felrobban. Ilyenkor új játékot kezdhetünk a játékmező feletti (most már szomorú) fejalakra kattintással.

Ha jól számoltunk, a mezőben megjelenik egy szám. Ha ráadásul még szerencsénk is volt, a játéktér egy része felfedődik, mert nincs a szomszédos mezőkben akna. A játék elején, és olykor később is tippelnünk kell. Ez a játékban a szerencseelem, a megoldáshoz egyébként tiszta logika elegendő. Ha például a négyzetben egyes számot látunk, és mellette csak egy felderítetlen mező van, az biztos, hogy aknát tartalmaz (l. ábra). Ezt a mezőt megjelölhetjük aknaként a jobb egérgombbal rákattintva (kis zászló jelenik meg a mezőn). Ha még egyszer rákattintunk, kérdőjel lesz belőle, amivel a bizonytalanságot fejezzük ki. Ha egy akna megjelölése után a környezetében lévő számot tartalmazó mezőre mindkét gombot megnyomva kattintunk, két

dolog történhet. Ha csak egy helyen lehet akna, felfedi a szabad mezőket. Ha több helyen is, ezek a négyzetek benyomott állapotúak lesznek a kattintás idejére, de más nem történik.

A játék nehézségét az adja, hogy sokszor feltételezésekre kell építenünk, és csak később derül ki, hogy ez hibás volt-e. A játékmező felett bal oldalt a még rejtett aknák száma, jobboldalt a kezdet óta eltelt idő látható. A játék addig tart, míg az összes aknát felfedjük, vagy felrobbanunk.

Admirális

Már az első Windows-változatokhoz is tartozott egyszemélyes pasziánszjáték (Solitaire), melyet később felváltott az Admirális kártyajáték (angolul: Freecell). A pasziánsznak sokféle változata létezik, és általában nehezen oldhatók meg. Az Admirális előnye, hogy minden pálya megoldható. Ha nem sikerül egyből, ugyanazt a leosztást megpróbálhatjuk többször is, legfeljebb a statisztikát rontjuk el.

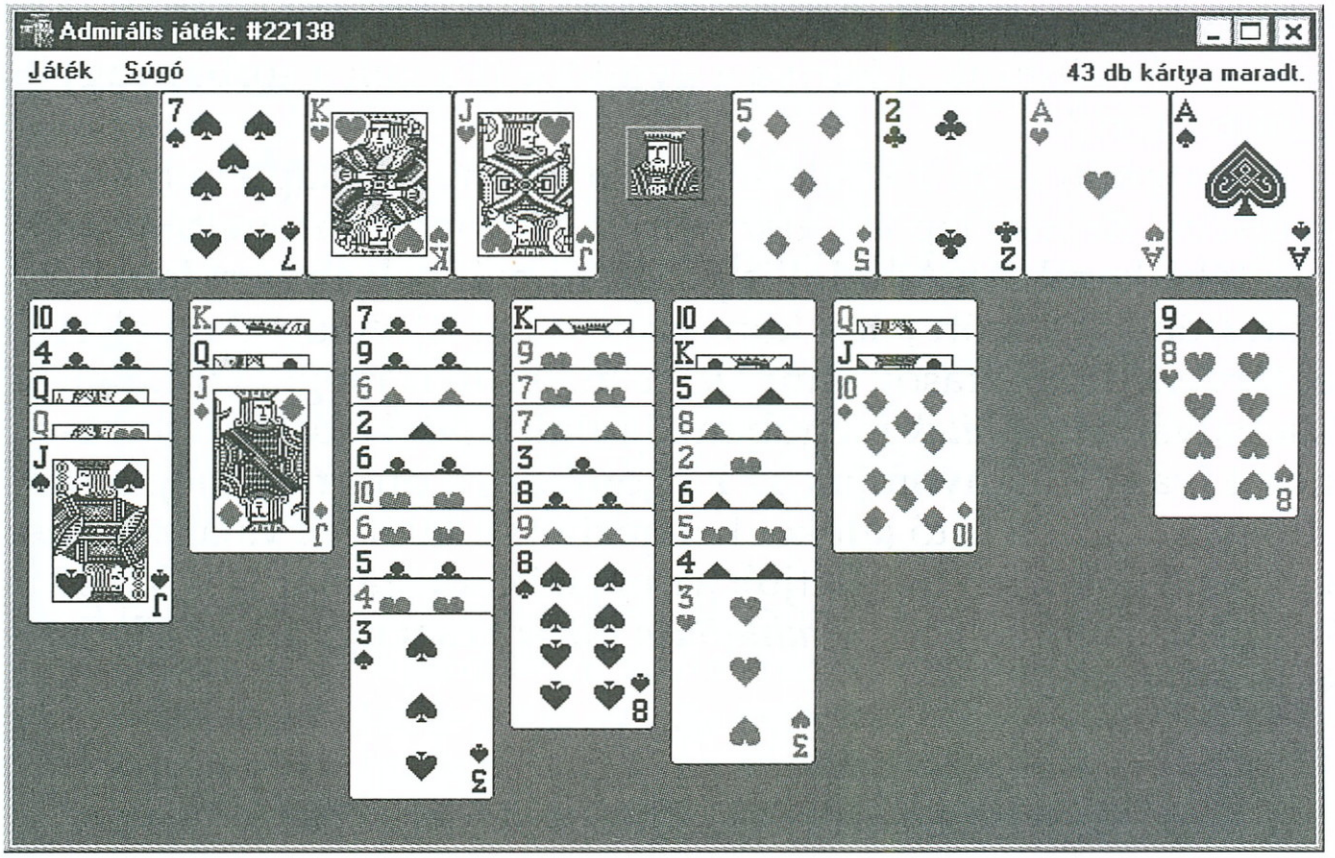
A program üres játékmezővel indul. Új játékot az **F2** gomb megnyomására kapunk. A francia kártya mind az 52 lapja kiosztásra kerül színnel felfelé, az első négy oszlopban 7, a többi négyben 6 lappal. A kártyák részben takarják egymást. A játékmező bal oldalán felül négy üres mező látható, ez a talon. Ide átmenetileg lapokat tehetünk fel az oszlopok aljáról, és vissza is tehetjük őket. Jobb oldalt felül szintén négy üres mező van. Ide kell gyűjtenünk a kártyákat. Egy mezőben azonos színt (pl. treff) gyűjtünk emelkedő sorrendben ásztól királyig. A színek sorrendjének nincs szerepe. Ha mind az 52 kártyát sikerül ide feltennünk, megnyertük a játékot.

Néhány szót a szabályokról és a játék stratégiájáról. Az oszlopok alján lévő kártya áthelyezésével kell felszabadítanunk és kiraknunk egy kártyát a gyűjtőbe. A kártya akkor szabad, ha az oszlop legalján van. A játék nem időre megy, ráérünk gondolkodni. Hibás lépést nem lehet visszavonni.

Az oszlop alján lévő kártyával a következőket tehetjük:

- kirakjuk a gyűjtőbe. Ezt csak akkor tehetjük, ha az adott színben soron következő kártyáról van szó;

- kirakjuk a talonba. Ha van hely, ezt bármikor megtehetjük, de a talon feltöltése mozgásszabadságunkat korlátozza;
- áthelyezzük egy másik oszlopra. Erre egyetlen szabály vonatkozik: csak eggyel nagyobb és ellenkező színű kártya alá tehetjük. A pikk és treff fekete színű, a káró és kőr piros. Tehát pikk hatos alá csak kőr vagy káró ötös tehető. Ha az adott oszlopban több kártya ilyen sort alkot, a sor egyszerre is átrakható, ha van elég hely a talonban vagy van üres oszlop.



Nézzük az ábrán látható helyzetet. A káró sor már az ötösnél tart a gyűjtőben, a többi szín gyűjtése éppen csak elkezdődött. A talon majdnem megtelt, de van egy üres oszlop, ezért három kártyát rakhatunk át egyszerre másik oszlopra. Sajnos a kártyák színe nem látszik, ezért nehezebben követhető a kártyák áthelyezése. Ebben most segítünk:

- a 8. oszlop (pikk 9 és kőr 8) áttehető a 7. oszlop aljára (káró 10 alá), és még üres oszlopot is nyerünk.
- a talonból a pikk 7 a 7. oszlop alá tehető (kör 8 alá)

- az üres oszlopba bármilyen lapot tehetünk (pl. káró Q és pikk J együtt);
- a talon szabad helyeire bármelyik utolsó lap átrakható (nem mindig érdemes megtenni).

Hogyan lehet kártyá(ka)t áthelyezni? Az oszlop utolsó kártyájára kattintással kijelöljük a forrást. Rámutatunk a cél helyre (megjelenik egy lefelé mutató nyíl) és kattintunk egyet. Ha több áthelyezési lehetőség is van, a program megkérdezi, hogy egyetlen kártyát vagy az egész oszlopot helyezze-e át. Ha egy kártyára kétszer kattintunk, a kártya a gyűjtőbe (ha illik a sorba) vagy a talonba kerül.

A program segít a kirakásban. Ha valamelyik lap kitehető a gyűjtőbe, de más lap alá már nem helyezhető, automatikusan a gyűjtőbe kerül. Az Admirális program már sok embert lenyűgözött (többek között jelen könyv szerzőjét is). A játékban előre megtervezett kiosztások vannak, és magunk is meghatározhatjuk a pályát. Ha a *Játék* menüben kiadjuk a *Játék kiválasztása* parancsot (vagy megnyomjuk az **F3** gombot), a program megkérdezi, hogy az éppen futó játékot befejezheti-e. Az *Igen* válasz után megjelenő ablakban beírhatjuk az új játék sorszámát 1 és 32 000 között választva. A *Játék újraindítása* paranccsal ugyanazt a leosztást ismételhetjük meg.

Tipp

Néhány program menürendszeren keresztül elég nehézkesen indítható el. Könnyebb lenne a dolgunk, ha lenne az Asztalon egy ikon, mellyel azonnal elindíthatjuk a programot. A Windows alatt ezt az ikont **parancsikon**nak nevezik. Hozzunk létre parancsikont az Admirális játékhoz!

1 Járja végig a *Start/Programok/Kellékek/Játék* útvonalat! Az utolsó ablakban a Windows-játékok láthatók.

2 Kattintson jobb egérgombbal az Admirális játékra, és vonszolja el az Asztal szabad felületére! A gomb felengedésekor megjelenik egy helyi menü a végrehajtható parancsokkal.

3 Válassza a *Parancsikon létrehozása* parancsot Az Asztalon megjelenik az Admirális ikon *Parancsikon – Admirális* néven. A név megváltoztatható, ha rákattint az egérrel.

A parancsikon létrehozásával egy állományt (Admirális.lnk) készítettünk. Ez a program az Asztal mappában van, és különleges jelentésű. Azt mondja meg, hogy hol található a vele indítható program a merevlemezen. Ha a parancsikont a Lomtárba dobjuk, az eredeti program nem törlődik.

6.5. Mit jelent?

AVI
Audio Video Interleave, a Microsoft népszerű állományformátuma hang és mozgókép együttes tárolására.

Felszín
Olyan technika, mely lehetővé teszi, hogy különböző programok megjelenési felületét tetszésünknek és ízlésünknek megfelelően átszabjuk.

Hangkártya
Hardvereszköz, hangok megszólaltatására és számítógépes fogadására szolgál.

Klip
A Windows Media Player által lejátszható videoállomány.

Kódek
A kódoló/dekódoló rövidítése. Hardver vagy szoftver a mozgókép és hang felvételkor történő tömörítésére és lejátszáskor való kicsomagolására.

Légkör
Olyan grafika, mely a zene ütemében változik és lüktet. A hang mellett képi élményt is nyújt.

Lejátszási lista
A zene CD lemezen lévő számokról készült lista a lejátszási sorrend meghatározásához.

MP3
A Frauenhofer Intézet által kidolgozott veszteséges tömörítési eljárás hangok, zenék kisebb méretű előállítására.

Multimédia
Álló- vagy mozgóképet, animációt, hangot is tartalmazó számítógépes szoftver vagy információforrás.

Parancsikon
Olyan grafikus elem a Windows Asztalon, melyre kétszer kattintva a hozzá rendelt program futása elkezdődik.

Tömörítés
Olyan eljárás, amelynek során egy állományból kisebb méretű állomány állítható elő. Ha a tömörített állományból teljes mértékben visszanyerhető az eredeti méret, akkor *veszteségmentes*, ha nem, akkor *veszteséges* tömörítésről van szó.

6.6. Ellenőrző kérdések

1. Hogyan készít lejátszási listát a zene CD-ről *CD-lejátszó* programmal?
2. Hogyan lehet videoállományt lejátszani?
3. Mi a szokásos kiterjesztése a videoállományoknak?
4. Hogyan állítható be felvételi hangforrásként a zenei CD-lemez?
5. Hogyan indíthatók el a Windows-játékok?

7

Internet és levelezés

Az eddigi fejezetekben megismertük a Windows kezelését, a programok futtatását, megismertünk néhány egyszerű Windows segédprogramot és elkalandoztunk a zene és a mozi irányába is. Mindezen programok közös jellemzője, hogy helyben és önállóan használjuk a számítógépet. Ha a külvilággal vagy másik számítógéppel akarunk kapcsolatot teremteni, be kell lépnünk egy számítógépes hálózatba.

Mit tanulhatunk ebben a fejezetben?

- rövid Internetismertetés
- internet-hozzáférés létrehozása
- internetkapcsolat felépítése
- elektronikus levél fogadása és küldése

A számítógépes hálózat egymással összekapcsolt és párbeszédre képes számítógépek egy csoportját jelenti. A hálózat lehet helyi, közepes méretű vagy világháló. Jelenleg az **Internet** a legnagyobb hálózat. Ez egy hatalmas, hálózatokat összekötő hálózat, mely az egész világot lefedi, és melyhez a felhasználók többsége telefonvonalon kapcsolódik.

Ebben a fejezetben röviden átnézzük, hogyan lehet az interneten, illetve elektronikus levelekkel kapcsolatba kerülni a külvilággal. Csak röviden foglalkozunk mindkét területtel, mert olyan széles ismeretanyag tartozik ezekhez, mely önálló könyvet is meg tud tölteni. A fejezet célja a témához tartozó fogalmak meghatározása és alapműveletek bemutatása, azaz kedvcsinálás. A levelezés és az internetelérés sokféle módon megvalósítható.

Ebben a fejezetben csak az otthonról elérhető kapcsolatokról lesz szó, a vállalati rendszerek ettől eltérnek és bonyolultabbak is.

Akár elektronikus levélről, akár az interneten való barangolásról beszélünk, a kapcsolat a számítógéphardverrel kezdődik. Valamilyen módon el kell érnünk egy szolgáltatót, aki a levelezéshez postafiókot, az internethez pedig kijutást biztosít. A leggyakoribb elérési mód még ma is a telefon, illetve ennek számítógépes kezelője, az ún. modem. Ez az eszköz képes egy telefonszámot felhívni, és a kapcsolat létrejöttekor számítógépes adatokat küldeni vagy fogadni.

7.1. Rövid internetismertető

Az internet számítógépes világhálózat, amelyben a világ bármely pontján lévő számítógépek kommunikálni képesek egymással és használhatják az internet lehetőségeit, ha erre fel vannak készítve, és fizikailag kapcsolatban állnak az internettel. A világban szerte intézetekben, hivatalokban vagy vállalatoknál számítógépek ezrei állnak kapcsolatban egymással telefonon, üvegszálas vezetéken vagy műholdon keresztül. Ezeket a számítógépeket webszervereknek nevezik. A webszerverek alkotják az internet gerincét, melyhez az egyedi felhasználók vagy internetszolgáltatók csatlakozni tudnak. Egy Rómában lévő webszerver például adatot cserélhet a Berlinben vagy Moszkvában lévő webszerverrel.

Az internetet használóknak egy-egy webszerverrel kell kapcsolatba lépniük az internetes szolgáltatások igénybevételéhez. Nézzük át röviden, mit tesznek levetővé a fontosabb szolgáltatások.

- A **World Wide Web** (Web vagy WWW) olyan internetszolgáltatás, mellyel a weboldalakon lévő információkhoz hozzájuthatunk. A speciális weboldalakon lehet időjárás-jelentés, börzehírek, vagy internetes áruház katalógusa. Az oldalakon létrehozott csatolásokkal könnyedén válthatunk át másik oldalra. Az oldalakon történő barangolásra önálló kifejezés jött létre, ezt nevezik internetes **szörfölés**nek. A szolgáltatáshoz

egy ún. **böngésző**program szükséges (pl. Microsoft Internet Explorer). Az oldal formátuma (html) annyira népszerű lett, hogy egyre gyakrabban találkozunk vele más adathordozókon is (pl. CD-ROM lemez).

- **Elektronikus posta** (e-mail). A szövegszerkesztőben írunk egy levelet, megadjuk a címzettet, és elküldjük valamelyik internetszervernek. Mindehhez egy e-mailprogram (pl. Microsoft Outlook Express), internet-hozzáférés és némi pénz szükséges. A szerver gondoskodik arról, hogy a levél a címzett postafiókjába eljusson. Az e-mail olcsó (csak az internet-hozzáférésért kell fizetni) és gyors.
- A **Chat** (csevegés) angol kifejezés, az internet által biztosított csevegőszobában két vagy több felhasználó „beszélgetését" jelenti élőben. A küldő a billentyűzetről beír egy üzenet, mely azonnal megjelenik a fogadók képernyőjén.
- A **Newsgroup** (hírcsoport) egy adott téma iránt érdeklődőket fogja össze. Szinte minden témához lehet találni egy csoportot. A csoport tagjai kérdéseket tehetnek fel egymásnak, illetve leírhatják saját tapasztalataikat. A csevegéssel szemben a hírcsoporton belüli hírek frissítése nem élőben történik, hanem rendszeres időközönként (pl. naponként).

Internet-hozzáférés létrehozása

Az internet használatához hozzáférés szükséges. Ha már rendelkezünk ilyennel, vagy internetkávézóból csatlakozunk az internethez, a következő részt átléphetjük.

Figyelem
Az internet-hozzáférés egyedi létrehozása elég fáradságos és sok ismeretet igényel. Ha a következő lépések túl nehéznek tűnnek, kérjen meg egy ismerőst vagy szakembert, hogy segítsen.

A hozzáférés létrehozásához tételezzük fel, hogy hardveroldalról minden rendben van. A számítógépben van modem, a Windows felismerte a modem típusát, és telepített hozzá meg-

hajtóprogramot. Továbbá a modem és a telefon fali csatlakozója közötti telefonkábel a helyén van.

> **Figyelem**
> A modemkártya hátoldalán két telefonaljzat található. Az egyiket (Line) a fali csatlakozóval, a másikat (Telefon) a telefonkészülékkel köti össze kábel. Telefonálni csak akkor lehet, ha a modem nem dolgozik.

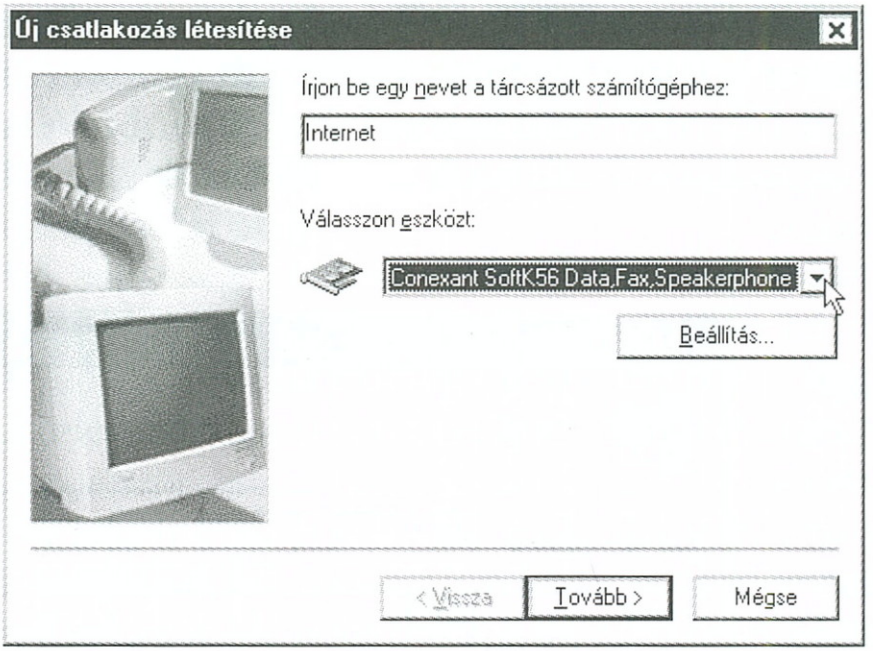
Telefonos internetelérést számos különböző szolgáltatótól rendelhetünk, nem csak a telefontársaságtól. A szolgáltatásért és a telefonvonal használatáért fizetnünk kell. Vásárolhatunk nem telefon alapú hozzáférést is (kábel tv, ADSL), amelyeken fix havi díjért korlátlanul használhatjuk az internetet, ráadásul gyorsabb is a kapcsolat, mint a modemen. Van néhány internetoldal, ahonnan ingyenes a hozzáférés (pl. *www.freemail.hu*), de ezek általában eléggé túlterheltek. A hozzáférési szerződés megkötésekor a hozzáférési paramétereket (telefonszám, bejelentkezési név, jelszó) a szolgáltatótól kapjuk meg. A szolgáltatóval a kapott telefonszám számítógépes felhívásával léphet kapcsolatba a kezelőprogram.

Az internet-hozzáféréshez először létesítenünk kell egy új kapcsolatot. Ez a következő lépések végrehajtását jelenti:

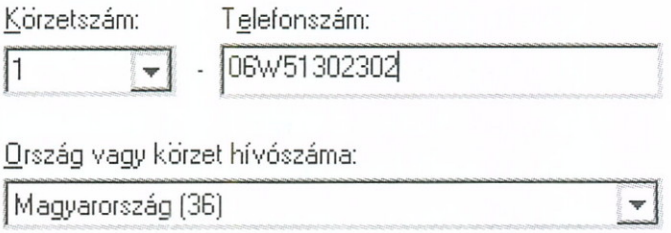
1. Kattintson kettőt az Asztalon lévő *Sajátgép* ikonra!
2. A megnyíló ablakban kattintson kettőt a *Telefonos hálózat* ikonra!

3. A megnyíló ablakban kattintson kettőt az *Új csatlakozás létesítése* ikonra! Elindul egy varázsló, mely lépésről lépésre vezet a létrehozásban. Csak a kérdésekre kell válaszolni, és a *Tovább* gombra kattintás után új ablak nyílik meg a *Befejezés* gombig.

4 Adjon nevet (pl. Internet) a kapcsolatnak, és válasszon eszközt, ha több lehetőség van!



5 A következő ablakban írja be a körzetszámot (Budapesten: 1) és a szolgáltatótól kapott telefonszámot!
A **W** betű rövid várakozást biztosít a tárcsahang megérkezésére.



6 Az utolsó ablakban kattintson a *Befejezés* gombra!

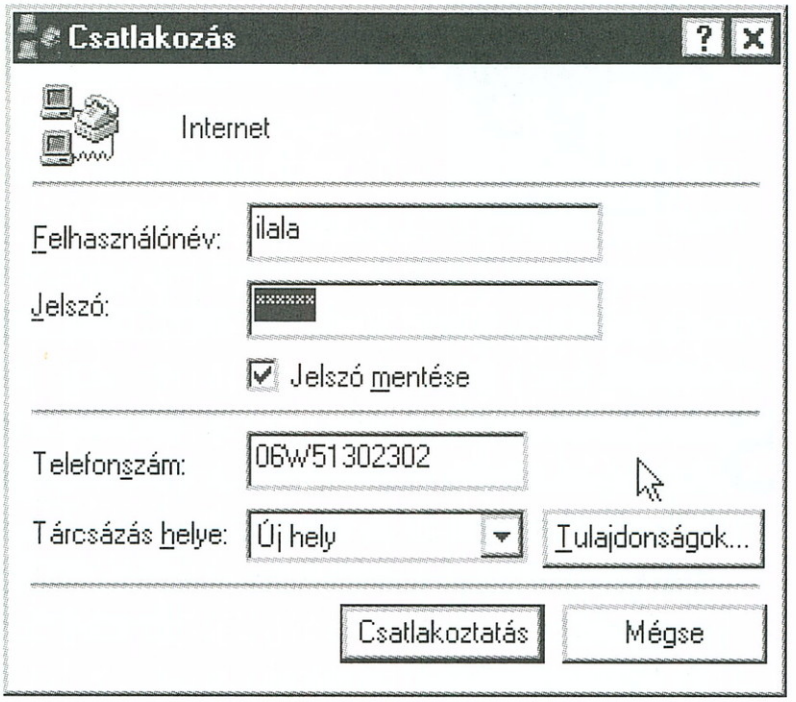
A Telefonos mappában megjelenik egy új, Internet nevű ikon a szolgáltató eléréséhez. A továbbiakban a kapcsolatra a nevével hivatkozhatunk. Ha több szolgáltatón keresztül is kijuthatunk az internetre, mindegyikhez létre kell hozni egy új kapcsolatot.

Internetkapcsolat felépítése

A létrehozott kapcsolat alapján felhívjuk az internetszolgáltatót a következő lépések végrehajtásával:

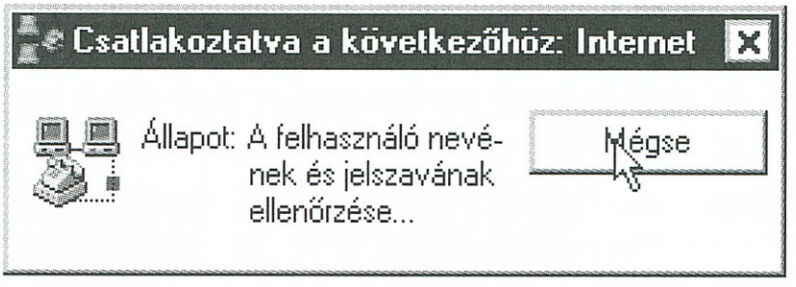
1 Kattintson kétszer a Telefonos mappában most létrehozott Internet nevű ikonra! A Windows megnyitja a *Csatlakozás* párbeszédablakot.

2 Írja be a szolgáltatótól kapott felhasználó nevet és jelszót! A *Jelszó mentése* négyzetbe egérkattintással tegyen pipa jelet! A legközelebbi kapcsolatkor már nem kell beírnia a jelszót.

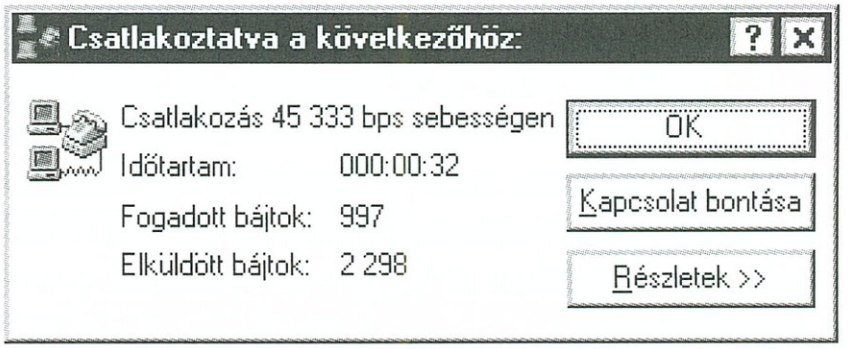


3 Kattintson a *Csatlakozás* gombra, és a kapcsolatfelvétel elindul! Ha a modemnek van saját hangszórója, kellemetlen fütty hallható a modem telefonálása során.

4 Ha a szolgáltató szerver számítógépe szabad, ellenőrzi a felhasználó nevét és jelszavát.



5 Ha sikeres volt a kapcsolatfelvétel, ezt a képernyőn megjelenő üzenettel jelzi a Windows. Ebben az ablakban a kapcsolat átviteli sebessége, időtartama, a küldött és fogadott bájtok száma látható. A kapcsolat bontása is innen kezdeményezhető. Ne feledjük a munka befejeztével bontani a kapcsolatot, mert a telefonközpont órája folyamatosan ketyeg a kapcsolat alatt!

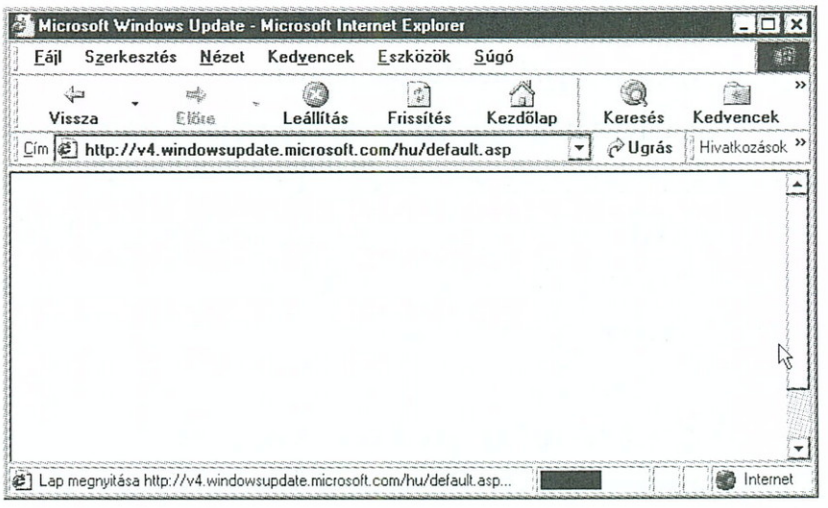


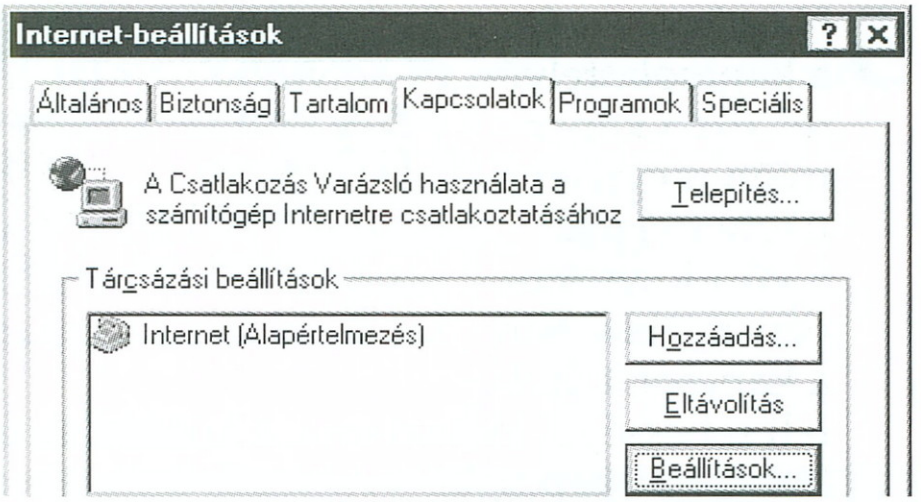
Az internet kapcsolat létrejött, de nem látunk semmit. Ennek az az oka, hogy a kapcsolaton kívül szükséges még egy program is, mellyel az internetet használni tudjuk. A Microsoft cég erre a célra az Internet Explorer programot ajánlja.

Internet Explorer

A Windows az *Internet Explorer* programot tartalmazza az internet használatához. Az Explorer elindításához kattintsunk az Asztalon lévő *Internet Explorer* ikonra, vagy a *Start/Programok/Internet Explorer* útvonalon indítsuk el.

A program megnyit egy üres ablakot az internetoldalak megtekintéséhez, és elkezdi az alapértelmezett oldal letöltését az internetről. A keresett oldal címe a *Cím* mezőben és alul az állapotsorban is látható. Az alapértelmezett kezdőlap címe az Explorer beállításaiban megváltoztatható. Az alábbi ábrától az Olvasó ablaka eltérhet, mert az Explorer fejlődésével az ablak és a menük egy kicsit megváltoztak.





Ha az internetoldal megnyitása nem sikerül, az Explorer hibaüzenetet ír ki (nem találta az oldalt). A hiba legvalószínűbb oka, hogy nem sikerült a modemes kapcsolatot létrehozni, vagy az Explorer beállításai rosszak. Ellenőrizzük, hogy az *Eszközök/Internet-beállítások/Kapcsolatok* menüben a korábban létrehozott kapcsolat (Internet) szerepel-e. Ha nem szerepel, a *Hozzáadás* gombra kattintásra induló varázslóval vegyük fel a kapcsolatot.

Ha sikerül a keresett oldalt letölteni, az Explorer az ablak közepén lévő dokumentum területen jeleníti meg a tartalmát. Ha a tartalom nem fér ki egy képernyőoldalra, használjuk a görgetősávokat.

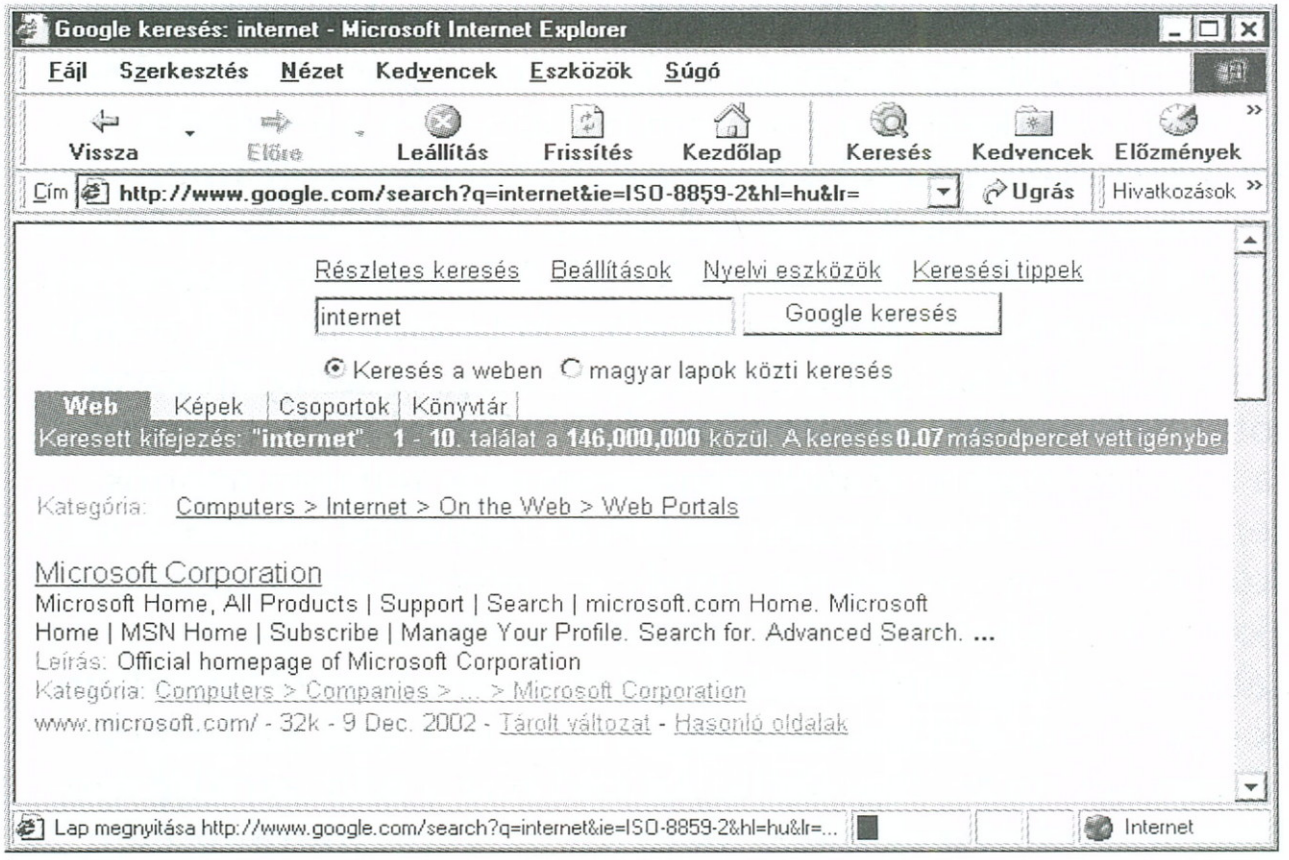
Az internetoldalak közötti közlekedés két úton lehetséges. Ha ismerjük egy adott oldal címét (szaknyelven: URL), a *Cím* mezőbe magunk is beírhatjuk (a végén nyomjuk meg az **Enter** gombot). A legtöbb internetcím azonosan kezdődik: *http://www.* A cím három mezőre tagolódik. Az első a World Wide Web rövidítése (www), a második a cég neve, a harmadik rész általában az országra utal (hu). A mezőket pont választja el egymástól (pl. *http://www.panem.hu*). Ezzel a címmel a főoldal (honlap) érhető el. A törtvonal után további címfinomítás is megadható (pl. *http://www.panem.hu/letoltesek.html*).

Az oldalváltás másik módja, hogy a szövegben lévő csatolásokra kattintunk egérrel. A csatolások aláhúzott és többnyire eltérő színű szövegrészek, melyek nem látható módon tartalmazzák a hozzájuk tartozó oldal címét. Ha egérrel közelítünk egy csatoláshoz, az egér kéz alakra vált. A csatolásokat **hiperlink**eknek is nevezik.

Az internetalapokba nagyon kevés fért bele. A szerző reményei szerint az internetről hamarosan önálló könyv jelenik meg a sorozatban, mely a most elnagyolt vagy kihagyott kérdésekkel,

tulajdonságokkal foglalkozik. Még egy témakörre azonban szorítunk helyet, ez pedig a keresés az interneten.

Bármilyen téma iránt is érdeklődünk, szinte biztos, hogy az internet valamelyik oldalán találunk hozzá információt. Ezek akkor találhatók meg legkönnyebben, ha keresésre specializálódott programot hívunk segítségül. Az egyik legjobb keresőprogram az interneten a Google *(http://www.google.com)*. A keresésnél a legnehezebb feladat a jó kulcsszó kiválasztása. Ha jó kérdést teszünk fel, kevesebb számú, de használhatóbb válaszokat kapunk.



7.2. Elektronikus levelezés

Az: elektronikus levelezés (e-mail) a hagyományos postai levelezés elektronikus megfelelője, de annál sokkal gyorsabb és olcsóbb. Először a levelet hagyományos szövegszerkesztővel megírjuk, majd egy programmal elküldjük a címzett e-mailcímére. A művelet során csak rövid ideig használjuk az internetet, a tényleges átvitel néhány másodperc alatt befejeződik. A levelet

a címzett internetszolgáltatójának szerver számítógépe kapja meg. A címzett innen tudja letölteni saját elektronikus postafiókjába.

Aki e-mailcímmel rendelkezik, lehetősége van levelek küldésére és fogadására. A Microsoft elektronikus levelek küldéséhez és fogadásához az Outlook vagy Outlook Express programot ajánlja. A számítógépre telepített modem segítségével az otthoni számítógépről a világ bármely pontján lévő – és saját e-mailcímmel rendelkező – számítógép-használóval levelezhetünk. Az Outlook Express használatához néhány előkészületi lépést kell megtennünk, melyek egy részét az internettel kapcsolatban már megismertük. Az egyik teendő egy internetkapcsolat létrehozása. A második egy internetszolgáltatónál postafiók bérlése. Ezután már következhet a program beállítása és a levelezés.

Az internet-hozzáférést és a postafiókot egy szolgáltató biztosítja számunkra külön megrendelésre. A szolgáltatásért és a telefonvonal használatáért fizetnünk kell. A hozzáférési szerződés megkötésekor a hozzáférési paramétereket (telefonszám, postafiók neve, jelszó) a szolgáltatótól kapjuk meg. A szolgáltatóval a kapott telefonszám számítógépes felhívásával léphet kapcsolatba a kezelőprogram. A dolognak ez a része teljesen azonos az internetezésnél megismertekkel. A szolgáltatók általában szívesen kötnek olyan szerződést, amely az internet-hozzáférést és az elektronikus levelezést is magában foglalja.

Láthatjuk, hogy a levelezés legfontosabb része az e-mailcím. Ennek egyedinek kell lennie, hogy leveleinket csak mi kapjuk meg. A cím két részre tagolódik. Az első rész a felhasználót azonosítja és szabadon megválasztható (pl. Kovács András esetén akovacs). A második rész a szolgáltató körzetét és az országot határozza meg. A kettő között egy pont (.) szolgál elválasztásra (pl. freemail.hu). A két rész között a kukac jel (@) áll. A mintában a teljes cím tehát így néz ki: *akovacs@freemail.hu*.

Figyelem
A postafiók létrehozása elég fáradságos és sok ismeretet igényel. Ha a következő lépések túl nehéznek tűnnek, kérjen meg egy ismerőst vagy szakembert, hogy segítsen.

A levelek küldéséhez és fogadásához létre kell hoznunk egy postafiókot. Tegyük fel, hogy az internetkapcsolatot már korábban létrehoztuk (l. előző pont). A postafiók elkészítése ezután a következő lépések végrehajtásából áll:

1 Indítsa el a *Start/Programok/Outlook Express* programot!
A program első indításakor megjelenik az *Internet-csatlakozás Varázsló*, mely lépésről lépésre vezet a létrehozásban. Csak a kérdésekre kell válaszolni, és a *Tovább* gombra kattintás után új ablak nyílik meg a *Befejezés* gombig.

2 Az első oldalon írja be a nevét!
Ebből lesz a kimenő üzenetekben a feladó.
A következőkben olyan adatok beírását kéri a varázsló, melyeket a szolgáltatótól kapott meg.

3 A második oldalon írja be az elektronikus levélcímét!

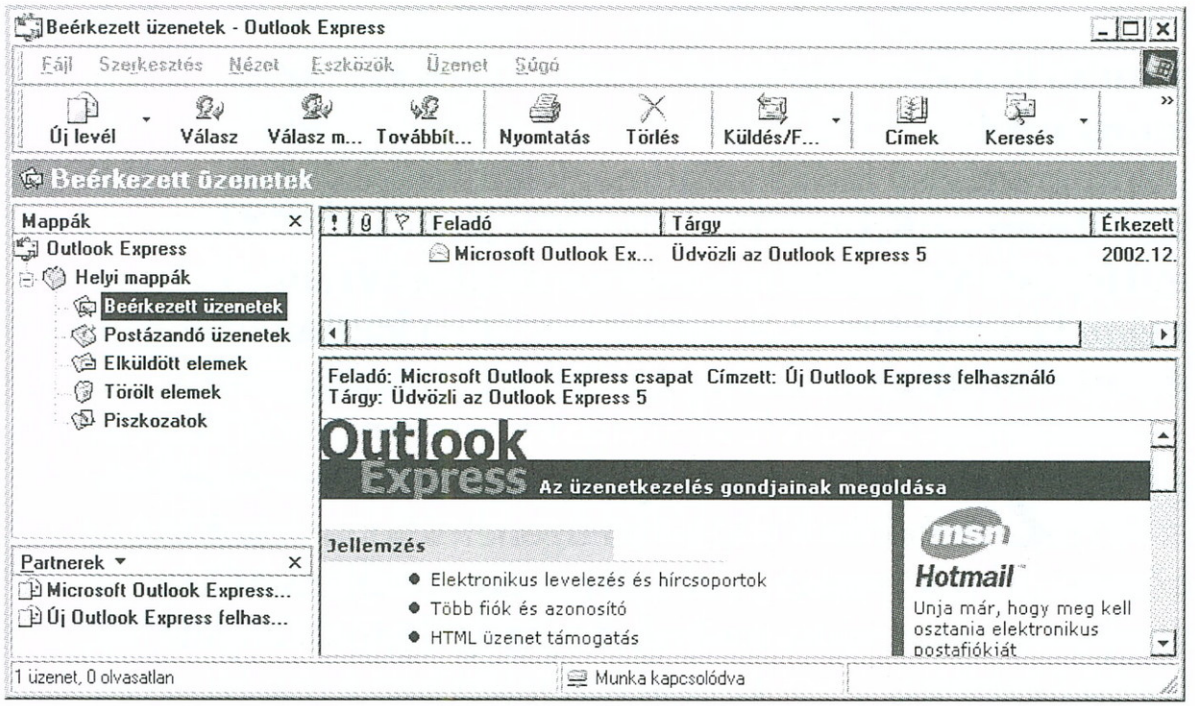
4 A következő oldalon adja meg a beérkező (pl. POP3) és kimenő levelek (pl. SMTP) szolgáltatójának nevét!

5 Az új ablakban a fióknév szabadon választható, a jelszót a kiszolgálótól kapta meg.
Ügyeljen a kis- és nagybetűs beírás pontosságára! A jelszó tárolása melletti négyzetbe célszerű pipát helyezni.

6 Az utolsó ablakban kattintson a *Befejezés* gombra!

Az Outlook Express programmal fogadhatunk és küldhetünk is leveleket. Az alábbi ábrán az Outlook Express *Beérkezett üzenetek* ablaka látható. Baloldalt középen választhatunk kate-

góriát, melynek tartalmát jobboldalt látni szeretnénk. Az ábrán most egy beérkezett üzenet van. Az üzenetre kattintva önálló ablak nyílik meg számára.

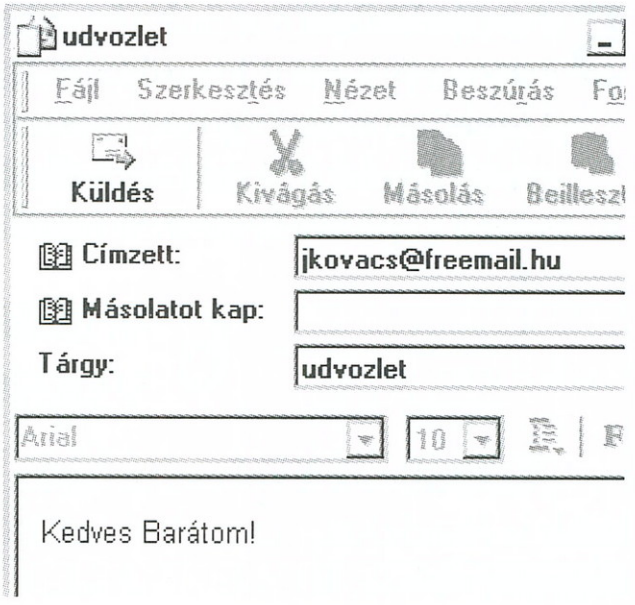


Levél írása

A következő lépések végrehajtásával küldhetünk levelet az Outlook Express programmal:

1 Kattintson az eszköztár *Új levél* ikonjára! Megnyílik az *Új üzenet* nevű ablak.

2 Töltse ki a rovatokat (e-mailcím, másolatot kap, tárgy)! Ügyeljen az e-mailcím pontos beírására. Ha már létrehozott címjegyzéket, a feliratra kattintva a legördülő címjegyzékből választhat címet.



3 Írja meg a levelet az ablak közepén lévő mezőben!

4 A levélhez csatolhat állományt (pl. fényképet), ha az eszköztár *Melléklet* gémkapocs ikonjára kattint. A megnyíló ablakban adja meg az állomány helyét és nevét.

5 A levél elküldéséhez kattintson az eszköztár *Küldés* ikonjára!

Az új levél először a *Postázandó* mappába kerül. Ha a program nem postázza automatikusan a levelet, kattintsunk az eszköztár *Küldés/Fogadás* ikonjára. A program ilyenkor az internetre kapcsolódik, és megpróbálja elküldeni a levelet. Ha van új levelünk, az is ilyenkor kerül a *Beérkezett üzenetek* mappába. Ha sikerült elküldeni, a levél átkerül az *Elküldött elemek* mappába. Ha innen kitöröljük, a *Törölt elemek* mappába jut. Ha a levél elküldése nélkül zárjuk be az Outlook Express programot, a félig kész levél áthelyeződik a *Piszkozatok* mappába.

7.3. Mit jelent?

Böngésző
Az internet legfontosabb alkalmazását, a weboldalak beszerzését és megjelenítését szolgáló program.

Csatolás
L. hiperlink.

Csevegés
Valós időben történő szöveges párbeszéd a hálózaton két vagy több résztvevő között. A résztvevők billentyűzetről írják be üzeneteiket, és a képernyőn olvassák el a válaszokat.

Elektronikus posta
A hagyományos postai levelezés elektronikus megfelelője (e-mail). Elektronikus levelek küldésére és fogadására szolgál.

E-mailcím
Az elektronikus postában a felhasználót egyedi cím azonosítja. A cím két részre tagolódik. A két rész között a kukac jel (@) áll. Az első rész a felhasználó neve, a második rész a szolgáltató körzetét és az országot határozza meg. A kettő között pont (.) van.

Hálózat
Egymással összekapcsolt és párbeszédre képes számítógépek egy csoportja.

Hiperlink
Internetes dokumentumok közötti csatolás, a weboldalon kiemelt szöveg. A hiperlinkre kattintással más webhelyre jutunk.

Hírcsoport (Newsgroup)
Kérdések és válaszok gyűjteménye egy témában. A kérdéseket és a válaszokat is a résztvevők írják.

Honlap (Website)
Logikailag összetartozó dokumentumok összessége az interneten, melyet a cím azonosít. Magánember vagy vállalat is készíthet honlapot.

Html
Webdokumentumok forrásszövegének szerkesztésére használt nyelv.

Http
A világhálón keresztül történő adatátvitelt kezelő szabványos rendszer.

Internet
Az Internetworking (hálózatok közötti együttműködés) kifejezésből eredő rövidítés.

Keresőprogram
Olyan program, mely egy adott kulcsszót tartalmazó weblapokat kutatja fel az interneten.

Letöltés
Állományok átmásolása a hálózati számítógépről saját gépünkre.

Modem
Áramköri kártya számítógép és telefonhálózat közötti kapcsolatra. Az új gépek már beépítve tartalmazzák.

POP3
Elektronikus levelek fogadására szolgáló kiszolgálótípus.

Postafiók
A levélkiszolgáló számítógépen (mailszerver) kialakított tároló elektronikus levelek fogadására és ideiglenes tárolására.

SMTP
Elektronikus levelek küldésére szolgáló kiszolgálótípus.

Szerver
Olyan számítógép, mely a csoportosan telepített állomásokat közösen szolgálja ki.

Szolgáltató
Olyan számítógépes rendszert működtető cég, mely folyamatos kapcsolatot tart az internettel weboldalak elérésére és elektronikus posta számára.

Szörfölés
Az internet weboldalai közötti barangolás hiperlinkek segítségével.

URL
Nemzetközi szabvány szerint felépített hálózati cím az interneten, amelyen egy weboldal elérhető.

Varázsló
Microsoft segédlettípus, amely lépésről lépésre vezet végig egy folyamaton (pl. kapcsolat létrehozása). Kérdéseket tesz fel, melyekre választ vagy kiválasztást vár.

Web
Az internet egyik szolgáltatása, világháló. Információk közlését teszi lehetővé honlapok formájában.

7.4. Ellenőrző kérdések

1. Mi a csevegés?
2. Mi a feltétele az internetkapcsolat létrehozásának?
3. Töltsön be weboldalt az Internet Explorerbe!
4. Mi a hiperlink?
5. Írjon levelet és küldje el a *jkovacs@freemail.hu* e-mailcímre!

8

Egyéni beállítások

A Windows operációs rendszer telepítés után minden gépen azonosan jelenik meg, úgy, ahogy a tervezők elképzelték. Azonosak lesznek a menük, az Asztal elrendezése és ikonjai. Az ember alapvető tulajdonsága viszont, hogy nem szereti a sablonokat, a dolgokat magához kívánja igazítani. Természetesen az alapértelmezett beállítások megváltoztathatók, és a változásokat a Windows megtartja a legközelebbi indításkor is. Jelen fejezet részben azzal foglalkozik, hogyan módosíthatjuk a Windows kinézését ízlésünk szerint. A fejezet másik témaköre a Windows konfigurációját érintő néhány gyakori tevékenység (pl. az óra beállítása). Számtalan ilyen feladat van, most ezek közül csak a fontosabbakat emeljük ki.

Mit tanulhatunk ebben a fejezetben?

- az Asztal beállítása
- a billentyűzet és az egér tulajdonságai
- a dátum és az idő beállítása
- a nyomtató telepítése
- Windows-összetevők telepítése
- új program telepítése és eltávolítása

8.1. A Windows idomítása

Az Asztal beállítása

A Windows megengedi, hogy különböző kijelzési módokat állítsunk be, és ezzel az Asztal megjelenését testreszabjuk.

1 Kattintson jobb egérgombbal az Asztal szabad felületére!

2 A megjelenő helyi menüből válassza a *Tulajdonságok* parancsot! Megnyílik a *Képernyő tulajdonságai* párbeszédablak, melyben több párbeszédlap található. Nézzük ezek közül a fontosabbakkal mit lehet megváltoztatni a kijelzésben!

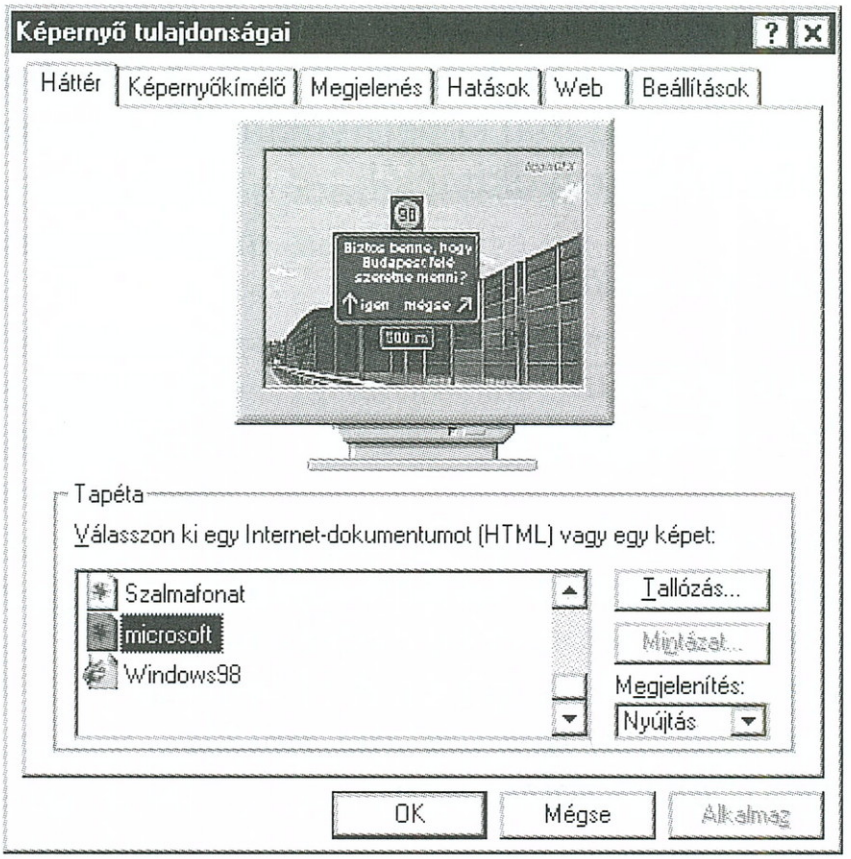
Háttérkép

A Windows alapértelmezése szerint az Asztal üres, színes oldal néhány ikonnal. Kívánságra ez lecserélhető saját fényképpel vagy a Windows által felkínált képekkel. A háttér állhat egyetlen képből, vagy egy kisebb képből összerakott mozaikból.

1 Válasszon a *Tapéta* mezőben a görgetősávval internet-dokumentumot vagy képet!

2 Ha nem talál megfelelőt, a Tallózás gombra kattintással kereshet valamelyik lemezmeghajtó valamelyik mappájában is.

Figyelem
A Windows nem minden képformátumot fogad el háttérképként. Keressen .bmp vagy .jpg állományokat!



3 A *Megjelenítés* legördülő listából válasszon képelhelyezési formát (középre: normál kép, mozaik: kis képből ismétlésssel teljes képernyő, nyújtás: a kép mérete betölti képernyőt)! A *középre* opciónál a *Mintázat* gombra kattintva meghatározhatja, hogy a kép körüli szabad felületet milyen mintával töltse ki a Windows.

4 Kattintson az OK gombra a beállítások elfogadásához!

Képernyőkímélő

A régebbi képernyőknél, ha ugyanaz a kép sokáig volt látható, esetenként ez a kép beégett a képcsőbe, és akkor is látható maradt, ha kikapcsoltuk a számítógépet. A probléma megoldására találták ki, hogy adott idő után az eredeti kép helyett változó képeket megjelenítő képernyőkímélő kezdjen el dolgozni.

A mai képernyőknél ez a veszély már nem áll fenn, de a látványosság és a hangulat miatt a képernyőkímélők továbbra is léteznek, sőt terjednek. A képernyőkímélő tulajdonképpen egy

program, mely vagy véletlenül választott képeket váltogat adott idő után, vagy mozgó, változó képeket jelenít meg. A Windows alapértelmezés szerint nem használ képernyőkímélőt. Nézzük, hogyan kapcsolható be a képernyőkímélő!

1 Kattintson a *Képernyőkímélő* párbeszédlap fülre! A képernyőkímélő program legördülő listából választható ki.

2 Válassza a *Rejtélyes* nevű programot! A *Beállítások* gombra kattintva néhány tulajdonságot jelölhet ki, melyek magától a programtól függenek. A *Villámnézet* gombra kattintás megmutatja, mit lát a kímélő bekapcsolása után.

3 A *Várakozás* melletti mezőben meghatározhatja, hány perces tétlenség után kapcsoljon be kímélő.

4 Normális esetben a kímélő automatikusan kikapcsol, és visszaáll az eredeti kép, ha megmozgatjuk az egeret, vagy lenyomunk egy billentyűt. Ha a visszakapcsoláshoz jelszót köt, csak a jelszó ismeretében kapcsolhat vissza az eredeti képre. Ne feledje el a jelszót!

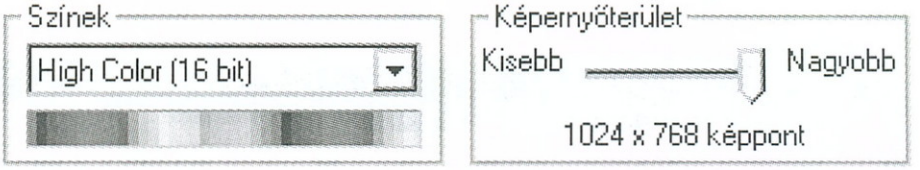
Beállítások

Ebben a párbeszédablakban a képernyő felbontása határozható meg. Ha az Asztal ikonjai túl kicsik és rosszul láthatók, ebben az ablakban módosíthatjuk a beállításokat.

1 Kattintson a *Beállítások* párbeszédlap fülre!

2 A képernyőterület módosításához egérrel ragadja meg a csúszkát, és vonszolja balra. Idősebbeknek a 800×600 képpontos felbontásnál nagyobb nem ajánlott.

3 A *Színek* mezőben legördülő listából választhatja ki, hogy egy képpont hányféle színű lehet. A *High Color (16 bit)* választás általában megfelel, mert 65536 színt enged meg.



Az *OK* gombra kattintás után nem látható azonnal az új beállítás. A Windows először közli, hogy néhány másodperc alatt átméretezi az Asztalt. Ha 15 másodpercig nem válaszolunk, visszaáll az eredeti felbontás.

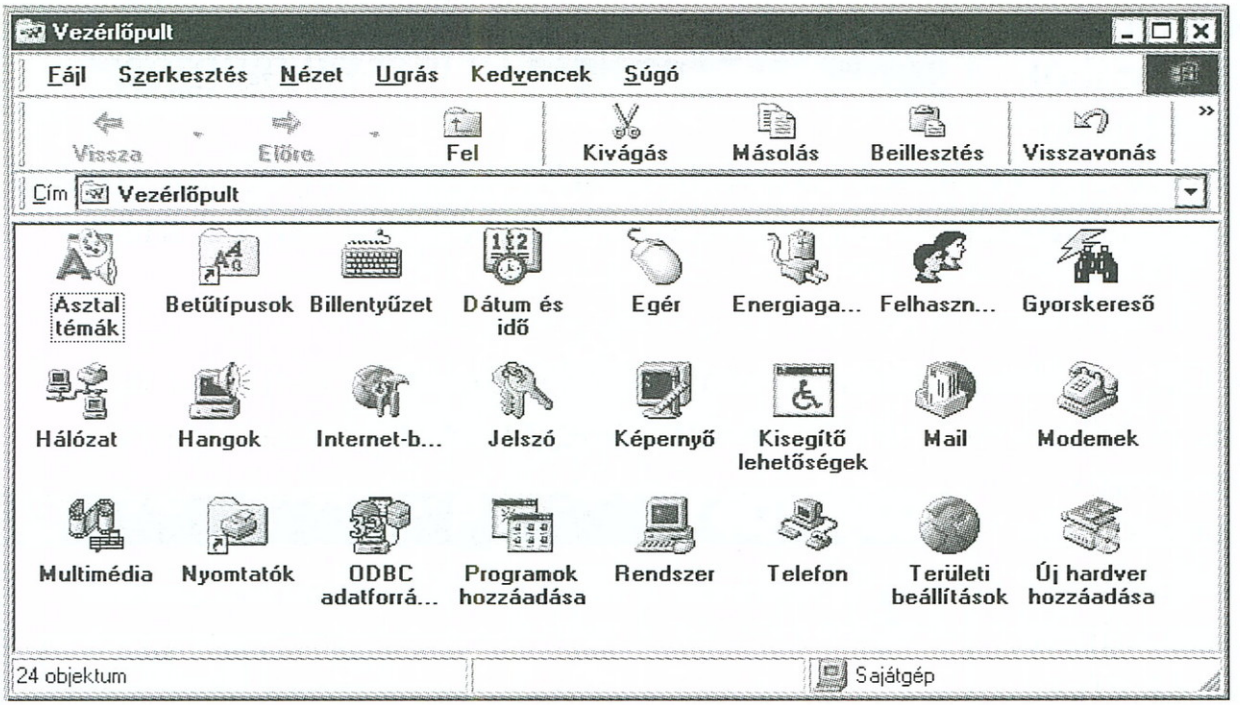
Ezután már az Asztal az új felbontásban látható, de még egyszer meg kell erősítenünk az átméretezést.

Figyelem
A párbeszédablakban a számítógép képességeitől függő paraméterek jelennek meg. Vigyázzunk, mert nem biztos, hogy a képernyő is képes ilyen megjelenítésre. Ha a teszt során összetörik a kép, térjünk vissza az eredeti felbontáshoz!

A Speciális gomb megnyomását nem ajánljuk, mert ezekhez a beállításokhoz komolyabb műszaki ismeretek szükségesek.

A billentyűzet és az egér tulajdonságai

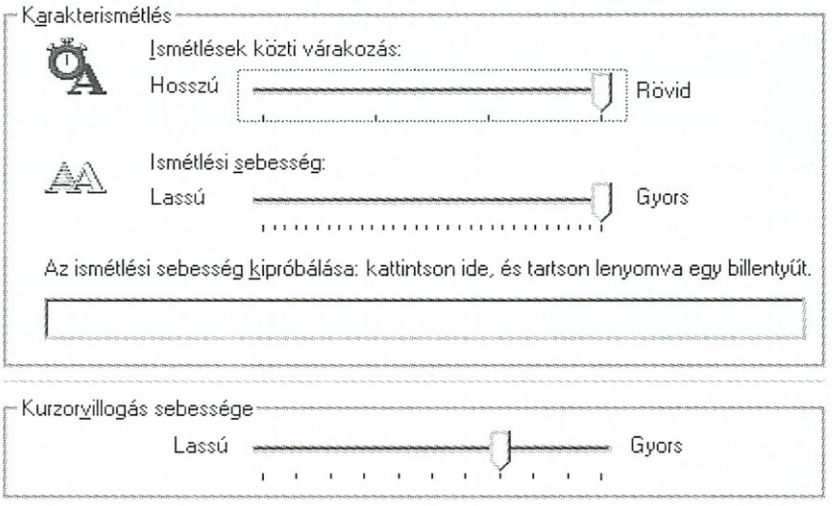
Ezeknek az eszközöknek a testreszabásához egy – eddig még nem tárgyalt – programot használunk, melyet *Vezérlőpult*nak neveznek. Számos Windows-beállítás kezdeményezhető a program ablakából, többek között az imént tárgyalt Asztal-beállítások is. A Vezérlőpult a *Start/Beállítások/Vezérlőpult* útvonalon indítható el.



Billentyűzet

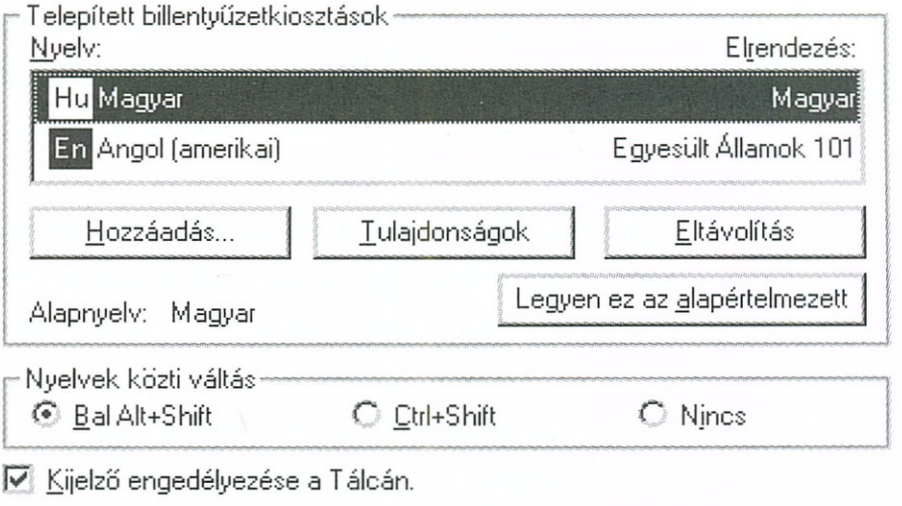
A billentyűzet beállításai a sebességre és nyelvre vonatkoznak. Ha a Vezérlőpulton a *Billentyűzet* ikonra kattintunk, megjelenik a *Billentyűzet tulajdonságai* párbeszédablak. Nézzük, milyen tulajdonságok állíthatók be a párbeszédlapokon!

1 Kattintson a *Sebesség* párbeszédlap fülre! Három csúszkát láthat a sebességek beállítására. A billentyűzet legtöbb gombját lenyomva egy adott idő



után ismétlődik a betű. A felső csúszkával a várakozás idejét, a középsővel az ismétlés sebességét állíthatjuk be, ízlésünk szerint. Az alsó csúszka az egérmutató villogási sebességét módosítja. Az ismétlési sebességet a középső mezőben ki is próbálhatja.

2 Kattintson a *Nyelv* párbeszédlap fülre! A *Telepített billentyűzetkiosztások* mezőben láthatja, melyik nyelv betűit kapja meg a billentyűzeten. Kívánságra az alapértelmezett nyelv módosítható. Az ablakban az is kiválasztható, hogy milyen billentyűzetkombinációval válthat a nyelvek között. Ha a program engedélyezi, a Tálca információs mezőjén megjelenik a nyelvváltást végző ikon.



Tipp

A magyar billentyűzet *Tulajdonságok* gombjára kattintva új ablak jelenik meg, melyben *Magyar (101 billentyűs)* billentyűzetkiosztás is választható. Ennél a kiosztásnál az **y** és a **z** betű felcserélődik, a hosszú **í** betű a nullával is írható, és nullát csak a számmezőről vihetünk be.

Egér

Az egér beállításai a gombokra, mutatókra és mozgásra vonatkoznak. Ha a Vezérlőpulton az *Egér* ikonra kattintunk, megjelenik az *Egér tulajdonságai* párbeszédablak. Nézzük, milyen tulajdonságok állíthatók be a párbeszédlapokon!

1 Kattintson a *Gombok* párbeszédlap fülre! Ezen a lapon állítható be, hogy jobbkezes vagy balkezes egere legyen-e. A kettős kattintás sebességét is itt határozhatja meg. A beállítást rögtön ki is próbálhatja a tesztterületen.

2 Kattintson a *Mutatók* párbeszédlap fülre! Ezen a párbeszédlapon az egér mutatójának (kurzor) alakját módosíthatja.

3 Kattintson a *Mozgás* párbeszédlap fülre! Egy csúszkával módosíthatja az egérmutató sebességét. Ha engedélyezi, hogy az egér mozgatáskor nyomot hagyjon a képernyőn, azt is meghatározhatja hozzá, milyen hosszú legyen ez a nyom.

8.2. A konfiguráció módosítása

Dátum és idő beállítása

A képernyő alján, a Tálcán jobboldalt mindig láthatjuk a pontos időt. Néha előfordul, hogy az idő vagy dátum hibás értéket mutat, és szeretnénk korrigálni. Mit kell tennünk ilyenkor?

1 Kattintson kettőt a Tálcán a pontos időre! A Windows megnyit egy ablakot a dátum és idő beállítására. A dátum részen az év mellett a hónap és napjai láthatók.

2 Állítsa be az évet a mező jobb szélén lévő nyilakra kattintással (előre/hátra léptetés)! A hónap egy legördülő listából választható ki. Ehhez kattintson a hónap melletti lefelé mutató háromszögre! A nap meghatározásához egyszerűen

kattintson a hónap megfelelő napjára! Az ablakban még az időzóna (Budapesten +1 óra) és a téli/nyári időszámítás automatikus váltása is beállítható. Ez utóbbit jelölje be, és a Windows átállítja az órát az időszámítás váltásakor (márciusban és októberben), és figyelmeztető üzenetet ad.

3 Az idő beállítása egy kicsit nehézkesebb. Jelölje ki például a perceket egérelhúzással! A percek léptethetők a mező jobb oldalán lévő nyilakkal, vagy billentyűzetről beírható a pontos értékük.

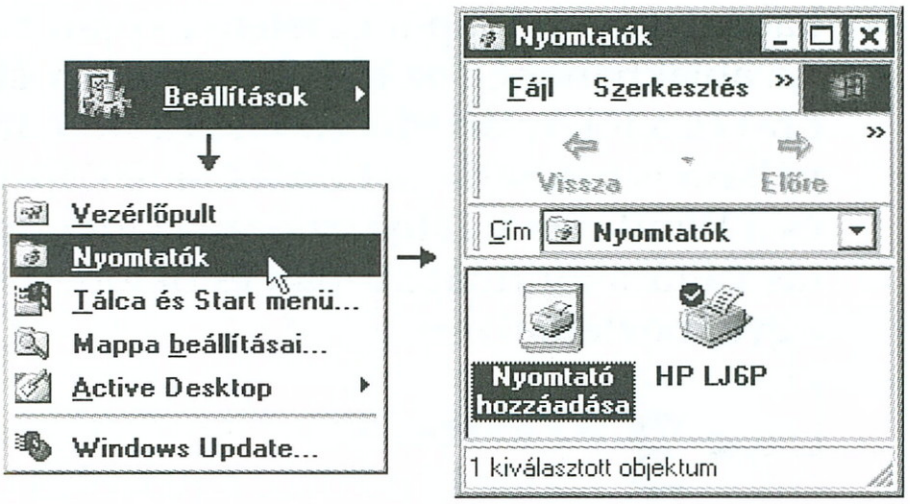
4 Kattintson az *OK* gombra a beállítások végrehajtásához!

Nyomtató telepítése

A PC-hez kapcsolható nyomtatók közül a Windows sok gyártó több típusát támogatja és ismeri. A nyomtató használatához azonban nem elég, ha a PC-t és a nyomtatót kábellel összeköt-jük. Szükség van egy meghajtóprogramra, amely a nyomtatnivalókat az adott nyomtató tulajdonságaihoz illeszti, és lehetővé teszi a PC és a nyomtató közötti információcserét. A Windows által ismert nyomtatók esetén a meghajtóprogram kiválasztása és telepítése automatikusan megtörténik. Ha újabb nyomtatót vásárolunk, elképzelhető, hogy a Windows nem ismeri, és nem tud hozzá meghajtóprogramot telepíteni. Ilyen esetekben a nyomtatóval együtt kapott lemezen (hajlékony- vagy CD-ROM) az adott Windows-változathoz megfelelő meghajtóprogramot is meg kell kapnunk. Szerencsére a legtöbb esetben a telepítés csak egyetlen program (setup.exe) elindítását jelenti, és a művelet automatikusan megy végbe.

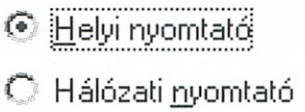
Az alábbiakban nézzük az ismert nyomtató esetét. A példa kedvéért nézzük, hogyan kell a Windows által ismert Hewlett–Packard Deskjet 660C nyomtatót telepíteni?

1 Kattintson a *Start/Beállítások/ Nyomtatók* parancsra! A Windows megnyitja a *Nyomtatók* ablakot, melyben a már telepített nyomtatók, és az új nyomtató hozzáadásának ikonja jelenik meg. Az ábrán látható, hogy egy nyomtató már telepítve van (HP LJ6P). A felette lévő pipa azt jelenti, hogy ez az alapértelmezett nyomtató. Ha kiadja a nyomtatás parancsot, a Windows erre fog nyomtatni.

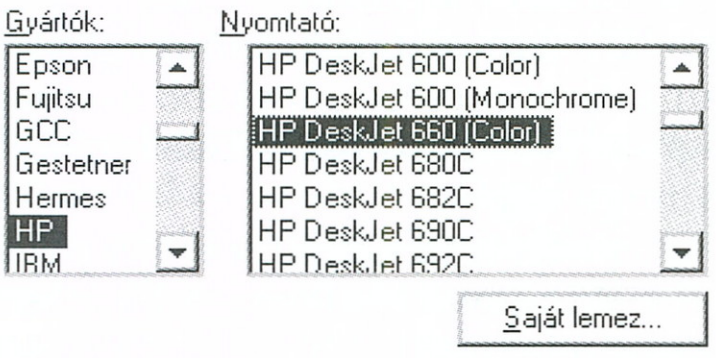


2 Kattintson a *Nyomtató hozzáadása* ikonra! Elindul a nyomtatóvarázsló, amely az új nyomtató kiválasztásában és a nyomtatás beállításában segít. Most és ezután a továbblépéshez kattintson a *Tovább* gombra!

3 Válassza az új ablakból a *Helyi nyomtatót*! A következő feladat a gyártó és típus kiválasztása *(Tovább)*.



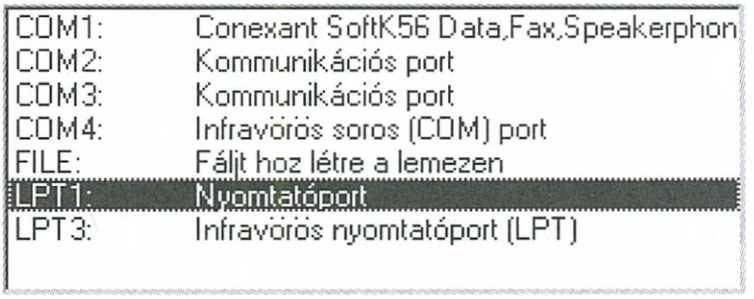
4 A *Gyártók* oszlopban a görgetősáv segítségével keresse meg a HP nevű céget! Könnyebben megtalálja, ha az első betűt (H) a billentyűzetről beírja. A *Nyomtató* oszlopban keresse meg a HP DeskJet 660 (Color) típust!



Figyelem

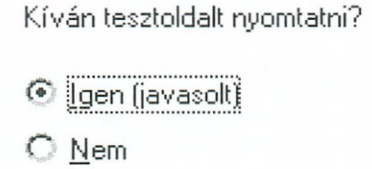
Ha a Windows nem támogatja a nyomtatót, a telepítés eddig a pontig megegyezik. Most tegye be a hajlékonylemezt vagy a CD-ROM korongot a lemezmeghajtóba, és kattintson a *Saját lemez* gombra. A Windows megnyit egy párbeszédablakot, melyben meg kell adni a lemezmeghajtót és mappák útvonalát a meghajtóprogramhoz. Ezután választhatja ki a nyomtató típusát.

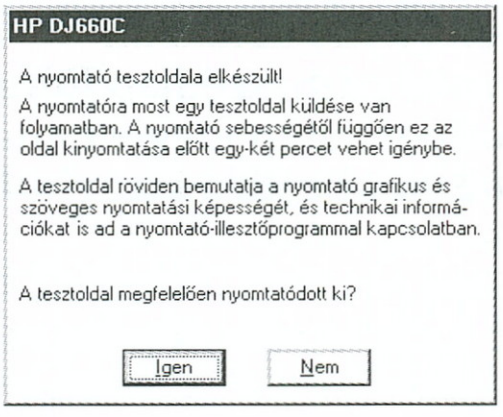
5 A következő ablakban azt a felületet kell kiválasztani, amelyen a számítógép a nyomtatóhoz csatlakozik. Általában ez a párhuzamos port, amelynek *LPT1* a neve.



6 A *Tovább* gombra kattintás után adjon nevet a nyomtatónak! A nyomtató ezen a néven jelenik meg a nyomtatók között. Kattintson az *Igen* gombra, ha szeretné alapnyomtatóként beállítani!

7 Az utolsó ablakban befejezés előtt nyomtathat tesztoldalt. Célszerű ezt megtenni a helyes működés ellenőrzéséhez. A párbeszédablak bezáródik. A Windows néhány állományt átmásol a merevlemezre, és kinyomtatja a tesztoldalt. Még a nyomtatás befejezése előtt megnyílik egy ablak, amely a tesztoldal elkészüléséről értesít. Várja meg, amíg a nyomtatás ténylegesen megtörténik, és utána válaszoljon a feltett kérdésre.





Ha minden rendben van, a nyomtatók között megjelenik az új nyomtató ikonja, és a nyomtató használható. Ha hiba történt a nyomtatásban, és a *Nem* gombra kattintunk, a Windows egy súgóablakban tanácsokat ad a hiba okának felderítéséhez.

> **Tipp**
> A nyomtató telepítésénél nem követelmény, hogy legyen nyomtató a számítógéphez csatlakoztatva. Természetesen ilyenkor nem lehet tesztoldalt nyomtatni. A modern nyomtatók párbeszédet folytatnak a számítógéppel a telepítés során, ezért célszerű a telepítést nyomtatóval együtt végezni.

Windows-összetevők telepítése

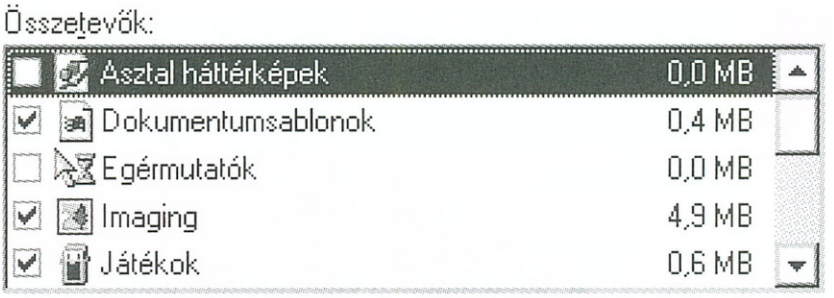
A Windows telepítésének megváltoztatására főképp akkor van szükség, ha az eredeti telepítéskor néhány összetevő telepítését kihagytuk. A telepítésmódosításhoz az szükséges, hogy az eredeti telepítő CD-ROM rendelkezésre álljon, vagy legyen rajta a tartalma valamelyik merevlemezen. Ha a könyv eddigi olvasása során kiderült, hogy valamelyik Windows komponens hiányzik, a következő lépéseket kell végrehajtanunk a hiány pótlására.

1 Nyissa meg a Vezérlőpult ablakát a *Start/Beállítások/Vezérlőpult* útvonalon!

2 Válassza ki a *Programok hozzáadása* ikont!

3 Kattintson a megnyíló ablakban a *Windows Telepítő* párbeszédlap fülre! Néhány másodperc után megjelennek a korábbi Windows-beállítások.

4 Válasszon egy összetevőt (pl. Kellékek), és kattintson a *Részletek* gombra! Ha szükséges, a következő ablakban ismét válasszon összetevőt, kattintson a *Részletek* gombra. Ha a hiányzó összetevő előtti négyzetben nincs pipa jel, most telepíthető.



5 Kattintson az összetevő melletti négyzetre (pl. Asztal háttérképek)! Ha meglévő pipát távolít el, törlődik a hozzá tartozó Windows-összetevő a gépről.

6 Kattintson az *OK* gombra, ha módosítani akarja a Windows-összetevőket, vagy a *Mégse* gombra, ha változtatás nélkül akar kilépni!

A tulajdonképpeni telepítés vagy eltávolítás ezután kezdődik. A Windows kéri, hogy tegye be a telepítő CD-t a lemezmeghajtóba, és elkezdi a szükséges állományok másolását vagy törlését. A telepítés befejezése után lehet, hogy újra kell indítani az operációs rendszert.

Új program telepítése

A Windows alatt új program telepítéséhez CD-ROM vagy hajlékonylemez szükséges. A telepítés végrehajtása csak néhány lépésből áll.

1 Helyezze be a megfelelő lemezmeghajtóba a CD-ROM korongot vagy hajlékonylemezt! Főképp a CD-ROM lemezekre jellemző, hogy automatikusan elindul a programtelepítés varázslója. A megjelenő párbeszédablakokban

néhány kérdésre kell válaszolnia. A felajánlott válaszok általában megfelelnek. Ha nem indul el magától a telepítés, folytassa a manuális telepítéssel.

2 Indítsa el az *Intéző* programot, és keresse meg a lemezmeghajtón az illető program telepítését elindító programot (setup.exe vagy install.exe)!

3 Kattintson kétszer a programra a telepítés elindításához!

4 Kövesse a megjelenő párbeszédablak utasításait!
Néhány program telepítése után az operációs rendszert újra kell indítani.

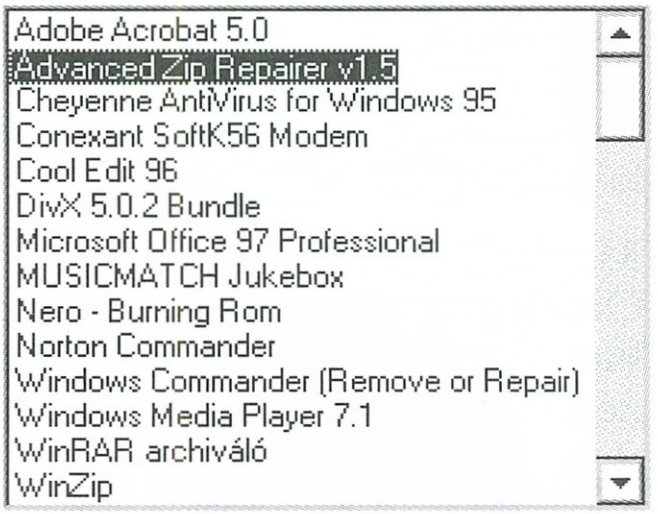
Program eltávolítása

Valahányszor új programot telepítünk a Windows alá, a merevlemez szabad kapacitása csökken. Az elfoglalt hely felszabadításához a programot el kell távolítanunk, ha már nincs rá szükségünk. A telepített programok eltávolításához azonban nem elegendő letörölni őket a merevlemezről. A telepítés során általában állományok kerülnek a Windows mappába, melyek ilyen módon nem távolíthatók el, és a Windows beállításaiban is nyoma van a telepített programoknak. Ha a telepítés során az Uninstall (Eltávolítás) parancs is felkerül a merevlemezre, ezzel kell törölni a programot. Ha nincs ilyen, az eltávolításához a Windows Vezérlőpultját célszerű használni.

1 Nyissa meg a *Vezérlőpult* ablakát a *Start/Beállítások/ Vezérlőpult* útvonalon!

↓

2 Válassza ki a *Programok hozzáadása* ikont!
A *Telepítés/Eltávolítás* párbeszédlapon megjelennek a telepített programok.



→ **3** A görgetősáv segítségével válassza ki a törlendő programot, és kattintson rá!

↓

4 Kattintson a *Telepítés/Eltávolítás* gombra!

8.3. Mit jelent?

Alapértelmezés
Valamely elem beállítási lehetőségei közül a felhasználó beavatkozása nélkül választott elem.

Háttérkép
Az Asztal felületén megjelenített, háttérként szolgáló kép.

Helyi nyomtató
A számítógép valamelyik illesztőfelületéhez (pl. párhuzamos port) közvetlenül kapcsolódó nyomtató.

Képernyőfelbontás
A képernyőn megjeleníthető képpontok száma vízszintes és függőleges értékkel megadva (pl. 800×600).

Képernyőkímélő
Olyan program, amely változatlan képernyőtartam mellett egy idő után az eredeti tartalom helyett saját mozgó vagy váltakozó képeket jelenít meg.

Meghajtóprogram
Olyan program, amellyel az operációs rendszer képes az adott hardvereszközt megfelelően felismerni és kezelni. Egyéb elnevezés: illesztőprogram.

Port
Megfelelő hardverrel ellátott illesztési pont, amely lehetővé teszi a be- és kiviteli eszközök (pl. billentyűzet, nyomtató) csatlakozását a számítógéphez.

Tapéta
Az Asztalon megjelenő kép vagy grafika. Az Asztal közepén van és teljes méretben is elhelyezhető.

Telepítés
Egy programhoz tartozó állományok felmásolása a merevlemezre, és integrálása az operációs rendszerbe. Hardvertelepítés alatt a hardver fizikai kapcsolódását és a hozzá tartozó meghajtóprogram telepítését értjük.

Vezérlőpult
Olyan különleges, mappaként kezelt hely, amelyből központilag kezelhetők a Windows operációs rendszer beállításai.

8.4. Ellenőrző kérdések

1. Válasszon egy háttérképet!
2. Hogyan változtatható meg a képernyőfelbontás?
3. Hol állíthatja át az egeret balkezes használathoz?
4. Miért érdemes a nyomtató telepítése után tesztoldalt nyomtatni?
5. Törölje a Windows-beállítások közül a WordPad programot!

9

Csak semmi pánik!

Ebben a fejezetben néhány alapvető hibaokot foglalunk ösz-sze, amelyek lehetetlenné teszik vagy akadályozzák a számító-gép munkáját. Az esetek többségében egyszerű okokról van szó, melyek megszüntetéséhez nem kell műszaki vagy szerviz-szak-ismeret.

9.1. Bekapcsolási problémák

Bekapcsolás után semmi sem történik
Ellenőrizze a következőket:
- a hálózati kábel mindkét vége be van dugva?
- van áram a hálózati csatlakozóban?
- a képernyő be van kapcsolva?

Bekapcsolás után füttyjelet ad a számítógép
Ellenőrizze a következőket:
- kap áramot a képernyő?
- a képernyő videokábelének mindkét vége be van dugva?
- nem fekszik valami a billentyűzeten?

A számítógép hibaüzenetet ír ki:
„Keyboard Error, Press <F1> Key"
Ellenőrizze a következőket:
- a billentyűzet kábele be van dugva a számítógépbe?
- nem fekszik valami a billentyűzeten?

- nem ragadt be valamelyik billentyű?
  Nyomja meg az **F1** gombot!

A számítógép hibaüzenetet ír ki: „Non-System Disk or Disk Error"

Az A: lemezmeghajtóban olyan hajlékonylemez maradt, amelyről nem lehet operációs rendszert betölteni. Vegye ki a lemezt a meghajtóból!

A hibának lehet egy durvább oka is (megsérült a merevlemez), de ennek javításához szerviz-szakember szükséges.

9.2. Billentyűzet- és egérproblémák

Bekapcsolás után a számmezőről nem lehet számokat beírni

A számítógép alapértelmezése szerint a számmező billentyűi az egérmutató mozgatására vannak beállítva. A számmező bal felső sarkában lévő **NumLock** billentyűt megnyomva a számmező számbevitelre áll át. Ekkor világít a *Num Lock* nevű lámpácska is.

Egy billentyű megnyomásakor egyszerre több betű is megjelenik

A billentyűzet ismétlési funkciója túl rövid időre van beállítva. Ha sokáig nyomva tart egy billentyűt, automatikusan ismétli a betűt. A 8. fejezet *A billentyűzet és az egér tulajdonságai* részében megnézheti, hogyan kell a várakozás idejét megnövelni. Az ismétlési sebességet ott ki is próbálhatja. Ha a várakozási idő megnövelése nem segít, a billentyűzetet ki kell cserélni, mert valószínűleg megsérült.

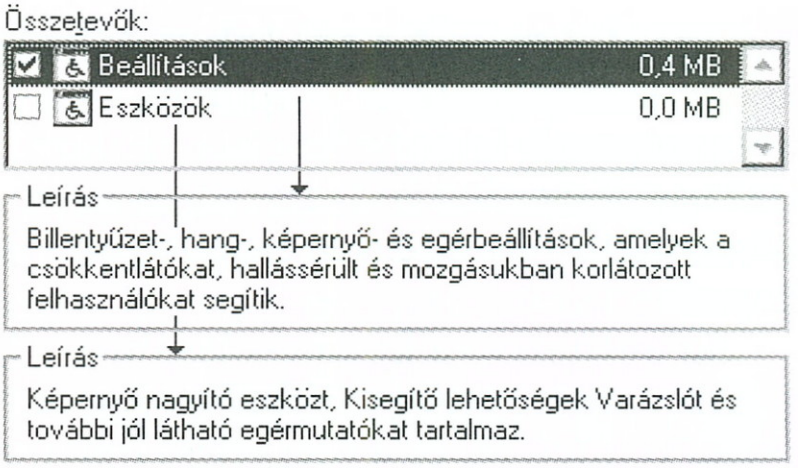
Az egérmutató nem vagy nem helyesen mozog

Ellenőrizze a következőket:

- az egérkábel végén lévő csatlakozó helyesen van bedugva?
- az egér mozgását nem gátolja-e valami (van egérpadja)?

Tipp

Ha problémát okoz a billentyűkombinációk (pl. **Ctrl+Alt+Del**) lenyomása, vagy mozgássérült, telepítse a Windows összetevők közül a kisegítő lehetőségeket (Vezérlőpult /Programok hozzáadása/Windows Telepítő). A telepítésről a 8. fejezet Windows-összetevők telepítése részében olvashat.



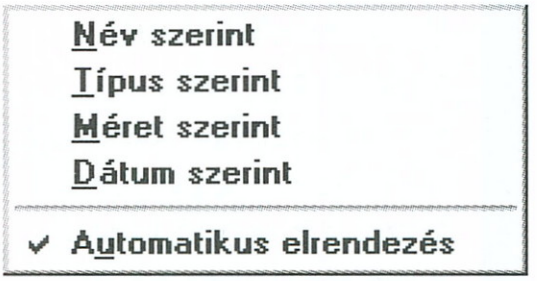
- elpiszkolódott az egér?
  Hosszabb használat után az egérben lévő golyóra, és a golyó által mozgatott tárcsákra sok piszok rakódik, ami akadályozza az elmozdulás érzékelését. Forgassa el a golyót záró műanyag gyűrűt az egér alján! A golyó magától kiesik. Tisztítsa meg a golyót és a tárcsákat fültisztítóval, és rakja össze az egeret! Az egér akkor gördül jól, ha kissé érdes felület (pl. egérpad) van alatta.

Az egérgombok fordítva működnek

Ha a bal gombra kattintva helyi menü jelenik meg, a jobb gomb pedig kijelölést végez, a gombok fel vannak cserélve balkezes használathoz. A 8. fejezet *A billentyűzet és az egér tulajdonságai* részében megnézheti, hogyan kell az egeret jobbkezesre átállítani.

9.3. Windows Asztal-problémák

Az Asztal ikonjait nem lehet áthelyezni



Ha egy ikont áthelyez az egérrel, és a nyomógomb felengedésekor az ikon visszaugrik eredeti helyére, az ikonok automatikus elrendezése bekapcsolt állapotban van.

Az automatika kikapcsolásához kattintson jobb egérgombbal az Asztal szabad felületére, és a megnyíló helyi menüben az *Automatikus elrendezés* parancsra kattintva törölje a pipa jelet!

A Windows összetevők túl kicsik, és nehezen felismerhetők

Ha a Windows-ikonok túl kicsik, és a menük rosszul olvashatók, a képernyőfelbontás túl magasra van állítva. Ilyenkor a képernyőre sok minden elfér, de emiatt nagyon aprók az ablakon lévő összetevők. A 8. fejezet *Az Asztal beállítása/Beállítások* részében megnézheti, hogyan kell a képernyőfelbontást csökkenteni.

Hiányzik a Tálca, túl nagy, vagy nem a helyén található

A Tálca egérrel eltolható az Asztalnak mind a négy oldalára. Ezenkívül a felső szélén lévő szürke vonalat egérrel megragadva a vastagsága is állítható. A Tálca eltűnik, ha egy program teljes képernyős módba vált. Kattintson a Tálca szabad felületére jobb egérgombbal. A megjelenő helyi menüben adja ki a *Tulajdonságok* parancsot. A *Tálca beállítása* lapon tegyen pipát a *Mindig látható* jelölőnégyzetbe.

Az Asztal „eltűnt"

Ennek egyszerű oka van, egy másik program eltakarja az Asztalt, mert teljes képernyős módban van. Kattintson az ablak jobb felső sarkában középen lévő *Előző méret* ikonra, és az Asztal elemei ismét láthatók lesznek.

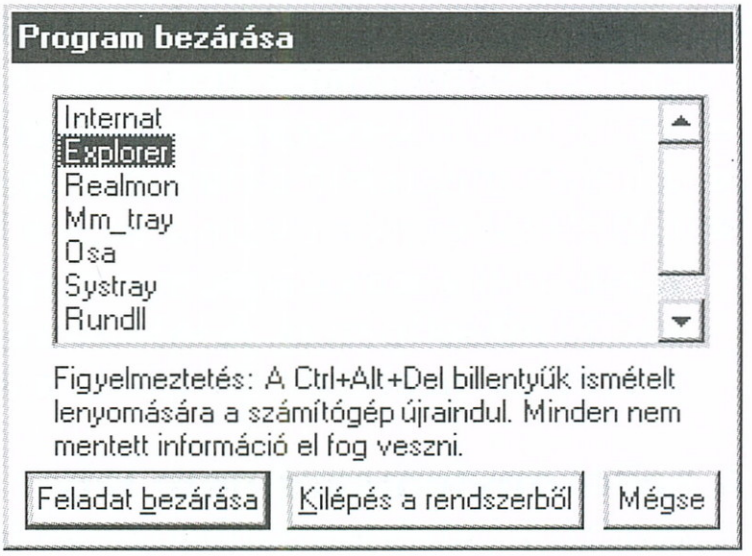
Hiányzik az eszköztár ikonsor valamelyik program ablakában

A programban az eszköztár megjelenítése le van tiltva. A *Nézet* menü *Eszköztárak* parancsára megjelennek az ikonok.

A program nem reagál sem egérre, sem billentyűre

A program futása során hiba keletkezett, a program „lefagyott". Nincs ok ilyenkor sem pánikra, mert a **Ctrl+Alt+Delete** gombok együttes lenyomásával a hibás program futását befejezheti.

A megjelenő párbeszédablakban válassza ki a hibát okozó programot, és kattintson a *Feladat bezárása* gombra. Ha a Windows nem tudja befejezni a programot, térjen vissza ide, és kattintson a *Kilépés a rendszerből* gombra. Ilyenkor a nem mentett adatok elvesznek.



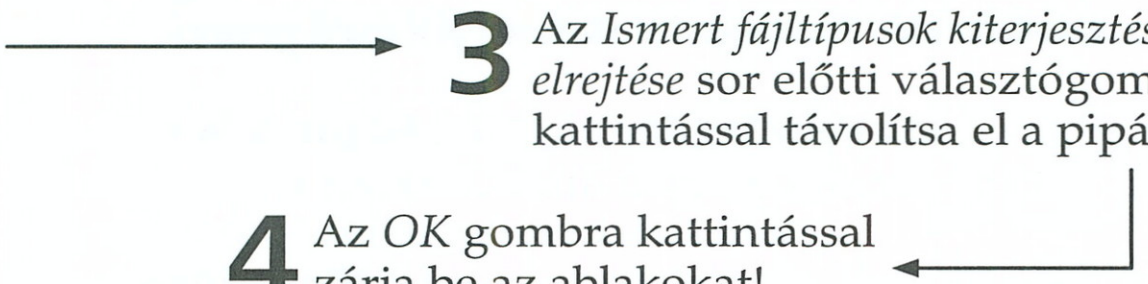
9.4. Mappa- és állományproblémák

Nem látható az állományok kiterjesztése

Ez nem hiba, csak a Windows-beállításokat kell megváltoztatnia az alábbi módon:

1 Az Explorer *Nézet* menüjéből hajtsa végre a *Mappa beállításai* parancsot!

2 A megjelenő ablakban kattintson a *Nézet* párbeszédlap fülre!



Nem olvasható a hajlékony- vagy CD-ROM lemez

A lemezmeghajtó ikonjára kattintás után üzenet jelenik meg, hogy a lemezmeghajtó nem kész. Ellenőrizze a következőket:

- van lemez a lemezmeghajtóban?
- a lemez megfelelő oldala van felül a meghajtóban?
- CD-ROM esetén nyomja meg a lemezkiadó gombját, és ha kicsúszott a lemez, nyomja meg ismét a bezáráshoz. Várjon kb. 30 másodpercet. A Windows általában felismeri a lemezcserét, és most már olvasható a korong

A hajlékonylemezre nem lehet adatot írni

A lemezírási kísérletre hibaüzenet jelenik meg, hogy a lemez írásvédett. Vegye ki a lemezt a meghajtóból, és takarja le az írásvédő ablakot (l. 4.2 fejezet).

Az állomány nem módosítható

Tegyük fel, hogy egy dokumentumot megnyitott egy szövegszerkesztővel, módosította a tartalmát, és megpróbálta a változásokat elmenteni. A Windows azonban a *Mentés* parancs helyett a *Mentés másként* parancsot akarja végrehajtani. Ha mégis a régi nevet írjuk be, az állomány írásvédelmére panaszkodik a Windows, és nem hajtja végre a mentést. A hiba leggyakoribb oka, hogy az állomány CD-ROM lemezen van, vagy CD-ROM lemezről átmásolta merevlemezre. A CD-ROM lemez csak olvasható, és az állományok tartalmát nem lehet megváltoztatni. A probléma oka, hogy ezt a tulajdonságot az állomány magával viszi a merevlemezre is. A megoldáshoz hajtsa végre a következő lépéseket:

1 Az Explorerben keresse meg a mappát és az állományt!

2 Kattintson az állomány nevére jobb egérgombbal!

3 Hajtsa végre a *Tulajdonságok* parancsot!

4 A megjelenő párbeszédablakban vegye ki a pipa jelölést a *Jellemzők* mező *Írásvédett* sora mellett lévő választógombból egérkattintással!

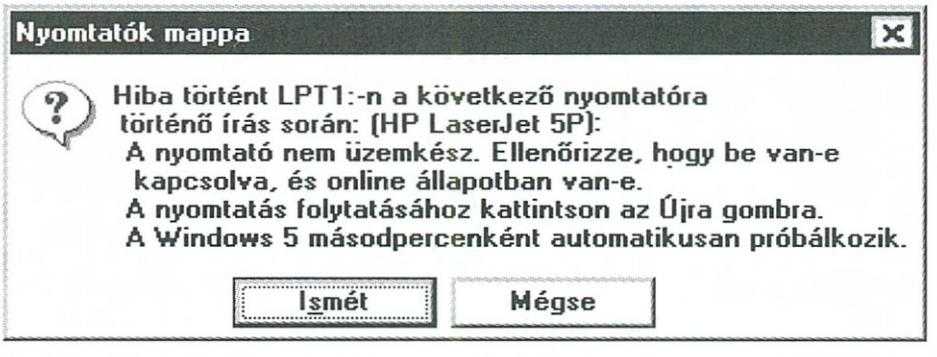
5 Zárja be az ablakot az *OK* gombra kattintással!

9.5. Nyomtatási problémák

Nem működik a nyomtató

A nyomtatás során hibaüzenet jelenik meg az alábbihoz hasonló szöveggel. Ha megtalálja a hiba okát, és megszüntette, kattintson az *Ismét* gombra!

Ha nem találta meg a hibát, kattintson a *Mégse* gombra, és ellenőrizze a következőket:



- a nyomtató kap áramot és be van kapcsolva?
- a nyomtatókábel mindkét vége helyesen csatlakozik (nyomtató és PC)?
- a nyomtató *On Line* lámpája világít (feltéve, hogy van ilyen)?
- van a nyomtatóban papír, festékpor vagy tinta?

- nem zavarja valami a nyomtatást (pl. begyűrődött a papír)?
- új nyomtatónál van telepítve nyomtató meghajtóprogram?

A nyomtató keresztbe nyomtat

A nyomtató álló szöveg helyett fekvő szöveget (vagy fordítva) nyomtat. A hiba a nyomtató beállításában van. A tájolás megváltoztatásához hajtsa végre a következő lépéseket:

1. A *Start/Beállítások/Nyomtatók* útvonalon nyissa meg a *Nyomtatók* ablakot!
2. Kattintson jobb egérgombbal a hibát okozó nyomtató ikonjára!
3. A megnyíló helyi menüben hajtsa végre a *Tulajdonságok* parancsot!
4. Keresse meg azt a párbeszédlap fület, mely a papírra vonatkozó beállításokat tartalmazza (pl. *Papír*), és kattintson rá!
5. A *Tájolás* mezőben változtassa meg a tájolást (állóról fekvőre vagy fordítva)!
6. Az *OK* gombra kattintással zárja be az ablakokat!

10

Válaszok az ellenőrző kérdésekre

2. fejezet

1. Vonszolással. Ehhez kattintson az egérrel a kiválasztott ikonra, nyomja meg a bal gombot és tartsa lenyomva.
2. Az egér bal gombjával egymás után két gyors kattintás.
3. Az ablakhoz tartozó ikonra kell kattintani a Tálcán.
4. Az ablak címsorának vonszolásával.
5. Az ablak szegélyeihez közelítő egérmutató kettős nyílra vált. Ekkor az egér bal gombját lenyomva kell tartani, és az egeret kívánt irányba mozgatni.

3. fejezet

1. A Start gombra kattintva megnyitjuk a Start menüt. A kívánt menütételre mutatunk az egérrel, erre megnyílik egy almenü. Az almenük láncolatán megkeressük a keresett programhoz tartozó menütételt. Erre kell kattintanunk az egérrel a program elindításához.
2. A program bezárásának legegyszerűbb módja, ha a hozzá tartozó ablak jobb felső sarkában lévő **X** jelre *(Bezárás)* kattintunk.

3. A Számológép program megnyitása után a tudományos nézetet kell választanunk a Nézet menüből. Ezután a következő billentyűkre kell kattintanunk az egérrel: 2 x^y 1 0 =. A helyes eredmény: 1024.
4. A Tálcán a programhoz tartozó programgombra kell kattintanunk az egérrel.
5. A Start gombra kattintva megnyitjuk a Start menüt, majd a Súgó nevű menütételre kattintunk. További lehetőség, hogy megnyomjuk az **F1** gombot, ha üres az Asztal.

4. fejezet

1. Gyűjti a valamilyen szempontból összetartozó állományokat, és lemezmeghajtón együtt tárolja őket.
2. A forrás és cél mappa számára megnyitunk egy ablakot. A forrás ablakban kijelöljük a másolandó állományokat. Jobb egérgombbal átvonszoljuk őket a cél ablakba, és a gomb felengedésekor megnyíló ablakból a *Másolás ide* parancsot választjuk.
3. Részletek mód (ablak főmenü *Nézet* menüben vagy eszköztár *Nézetek* ikon mellett legördíthető ablakból).
4. Jobb gombbal kattintunk a törlendő mappára, és végrehajtjuk a helyi menü *Törlés* parancsát, vagy a kijelölt mappa mellett rákattintunk az eszköztár *Törlés* ikonjára.
5. Rákattintunk az első állományra az egérrel, majd lenyomott **Shift** gomb mellett a tizedikre.

5. fejezet

1. A számítógép memóriájának elkülönített része adatok átmeneti tárolására. Az alkalmazói programok a Vágólapon keresztül cserélhetnek adatot.

2. Betűtípus (rajzolat, megjelenés), betűstílus (normál, dőlt, félkövér) és betűnagyság (pont egységben megadva).

3. Beszúrás módban a meglévő szöveg jobbra tolódik az új betűk beírásakor, felülírás módban beíráskor az új betűk a régieket felülírják.

4. A szövegszerkesztővel készült levél könnyen javítható és újra kinyomtatható. A másik előny, hogy egy új levél írásánál felhasználhatunk egy régebbi levelet, és csak a különbséget kell beírnunk.

5. A következő lépések végrehajtása szükséges:
   a) Nyissa meg a WordPad programot!
   b) Kattintson a *Megnyitás* ikonra!
   c) A megjelenő párbeszédablakban válassza a *Szöveg (*.txt)* állománytípust!
   d) A párbeszédablakban a *Hely* mezőben válassza ki a lemezmeghajtót és mappaláncolatot, melyben az állomány található!
   e) Kattintson kétszer a listában megjelenő állományra!

6. Rajzprogramoknál az előtérszín a tinta színe, mellyel a papírra rajzolunk. A papír színét háttérszínnek nevezik.

6. fejezet

1. A zenei CD behelyezése után automatikusan elindul a CD-lejátszó program. Ennek ablakában kattintsunk a *Lejátszási lista szerkesztése* ikonra. A megnyíló párbeszédablakban jelöljünk ki egy választható számot, és kattintsunk a *Hozzáadás* gombra. A műveletet ismételjük meg a lista befejezéséig.

2. Az állomány nevére egérrel kettőt kell kattintanunk. A Windows felismeri az állományt, és tudja, melyik programot kell elindítani a lejátszáshoz.

3. Két kiterjesztés terjedt el, az .avi és az .mpg vagy .mpeg.

4. A *Hangerőszabályzó* program *Felvételszabályzó* ablakában a *Kijelölés* négyzetre kell kattintani a *CD Audio* mezőben.
5. A *Start/Programok/Kellékek* menüben található *Játékok* paranccsal.

7. fejezet

1. Valós időben történő szöveges párbeszéd a hálózaton két vagy több résztvevő között.
2. Hardveroldalról egy telefonkapcsolatot kezelő eszköz (pl. modem), szoftveroldalról egy böngészőprogram, szervezési oldalról pedig egy internetszolgáltatóval kötött szerződés szükséges.
3. Az Internet Explorer program elindítása után írjuk be a *Cím* mezőbe az adott weboldal címét (pl. *http://www.google.com*), és nyomjuk meg az **Enter** gombot.
4. Internetes dokumentumok közötti csatolás, a weboldalon kiemelt szöveg. A hiperlinkre kattintással más webhelyre jutunk.
5. Az Outlook Express program elindítása után kattintsunk az *Új levél* ikonra. A megnyíló ablakban írjuk be az e-mailcímet, fogalmazzuk meg a levelet, és kattintsunk a *Küldés* ikonra.

8. fejezet

1. Válasszuk az Asztal szabad felületén jobb egérkattintással megnyitható helyi menüből a *Tulajdonságok* parancsot. A megnyíló párbeszédablakban a *Háttér* fülre kattintás után a *Tapéta* mező valamelyik háttérképét jelöljük ki, vagy a Tallózás gombra kattintva keressünk megfelelő képet a merevlemezen.
2. Válasszuk az Asztal szabad felületén jobb egérkattintással megnyitható helyi menüből a *Tulajdonságok* parancsot. A megnyíló párbeszédablakban a *Beállítások* fülre kattintás után

a *Képernyőterület* mezőben lévő csúszkával változtathatjuk meg a képernyőfelbontást.

3. A *Vezérlőpult* megnyitása után kattintsunk az *Egér* ikonra. A megjelenő párbeszédablak *Gombok* fülére kell kattintani a balkezes egér beállításához.

4. A nyomtatási tesztoldal megjelenése és tartalma a nyomtató telepítésének ellenőrzését szolgálja.

5. A *Vezérlőpult* megnyitása után kattintsunk a *Programok hozzáadása* ikonra. Válasszuk ki a törlendő programot egérkattintással, és kattintsunk a *Telepítés/Eltávolítás* gombra.

Tárgymutató

A

ablak 35, 42
  aktív 42
  felépítés 35
    állapotsor 36
    cím 36
    címsor 35
    eszköztár 36
    főmenü 36
    munkaterület 36
  görgetés 40
  hely megváltoztatása 38
  méret megváltoztatása 36
    kettősnyíllal 37
    méretezőgombokkal 36
  Tulajdonságok 59
adatállomány 89
Admirális játék 136
Aknakereső játék 135
aktív ablak 42
alapértelmezés 173
állapotsor 36
állomány 64, 89
  adatállomány 68
  átnevezése 84
  megnyitása 64
  mentése 64
  neve 64, 89
  névkiterjesztés 65
  elrejtése 65
  példák 66
  programállomány 68
  visszaállítása 86
állományok, mappák
  megtekintése 73
állományok, mappák
  és meghajtók 63
almenü 59
Asztal 43
  beállítása 160
    háttérkép 160
    képernyő felbontása 162
    képernyőkímélő 161
  elemei 29
  fogalma 29
  problémák 178
áthelyezés 89
átnevezés 84, 89
AVI 140

B

bájt 72
balkezes egér 166
behúzás 117
beillesztés 116, 117
bejelentkezési név 146
bekapcsolási problémák 174
bekezdés 117

bekezdésformátum 117
beszúrás mód 101, 118
beszúrási pozíció 118
betűformátum 118
betűtípus 98
billentyűzet
  beállítása
    nyelv 165
    sebesség 164
  egyszerű 50
  problémák 175
  számmező 51
  tudományos 52
bitmap ..... ld. bittérkép
bittérkép 109,118
bmp ..... ld bittérkép
böngésző 155

C
CD lejátszó 124
  lejátszási lista 125
CD-ROM 22
chat ..... ld. csevegés
cím 36
címsor 36
codec ..... ld. kódek
csatolás ..... ld. hiperlink
cserélhető lemez 80,89
csevegés 145, 155

D
dátum és idő beállítása 166
digitális fényképezőgép 22
dokumentum
  betöltése 107
  létrehozása 100
  mentése 105
DVD 22

E
egér 17
  beállítása 165
    balkezes 166
  használata 30
  műveletek
    gyorsmenü 19
    kattintás 18, 31
    kettős kattintás 19, 33
    mozgatás 18, 30
    vonszolás 19, 34
  problémák 175
egyéni beállítások 159
elektronikus levél 145, 155
  cím 152, 156
  levél írása 154
  postafiók 152
elem 89
  kijelölése 88
előtérszín 118
e-mail ..... ld. elektronikus levél
eszköztár 36, 75
  gyorsindítás 30, 59

F
Fájl menü 96, 108
fájl ..... ld. állomány
felhasználónév 27
felszín 140
felülírás mód 101, 118
formázatlan szöveg 118
formázott szöveg 118
főmenü 36
főoldal ..... ld. honlap

G
görbe rajzolása 113
gyorsindítás eszköztár 30, 59

gyorsmenü 19
gyökér 90

H

hajlékonylemez 22
hálózat 156
hangerőszabályzó 130
hangkártya 22, 122, 140
  lehetőségek 122
hardver 9, 24
háttérkép 160, 173
háttérszín 118
helyi menü 78, 90
helyi nyomtató 173
hírcsoport 145, 156
honlap 156
html 156
http 156

I

ikon 43
ikon rendezés 78
intelligens menü 59
Internet Explorer 149
Internet 143, 156
  böngésző 145
  hiperlink 150, 156
  honlap 150
  hozzáférés 145
  kapcsolat felépítése 148
  keresés 151
  szolgáltató 146, 156
  szörfölés 144
  Web szerver 144
  WWW 145
Intéző
  elindítása 78
  használata 79
írásvédelem 90

J

játék és szórakozás 122
Jegyzettömb 95
jelszó 27, 146, 162

K

kapcsolat felépítése 148
kattintás 18, 31
képernyőfelbontás 162,173
képernyőkímélő 161, 174
keresés 108, 151
Keresés menü 98
keresőprogram 156
kettős kattintás 19, 33
kijelölés 118
kiterjesztés 90
kitöltés 112
kivágás 116, 118
klip 140
kódek 132, 140
konfiguráció
  módosítása 166

L

lapolvasó 22
légkör 140
legördülő lista 43
lejátszási lista 125, 140
lemezmeghajtó 70, 90
  CD-ROM 72
  hajlékonylemez 71
  merevlemez 71
letöltés 156
létrehozás 82
levelezés .....
  ..... ld. elektronikus levél
levélminta 107
Lomtár 87, 90
  ürítése 88

M

mappa 43, 69
  gyökér 74
  Lomtár 87
  rendezés 77
  szerkezet 69
  váltás 73, 75
mappa és állomány 82
  átnevezés 84
  létrehozás 82
  másolás 85
  mozgatás 85
  problémák 178
  törlés 87
másolás 85, 90, 119
meghajtóprogram 174
megjelenítési módok 76
  nagy ikon 76
  kis ikon 76
  lista 76
  részletek 77
megnyitás 90
megosztás 73, 90
mentés 91, 117
mentés másként 84, 96, 105
menü 43
menüparancs 60
menütétel 60
merevlemez 22
Microsoft
  Access 13
  Excel 13
  Outlook 13
  Powerpoint 13
  Word 13
modem 23, 144,157
mozgatás 18, 30, 85
MP3 tömörítés 122, 140
multimédia 22, 132, 140
munkaterület 36

N

nagyítás 111
Newsgroup ..... ld. hírcsoport
Nézet menü 109
nyomtatás 104, 119
nyomtatási problémák 181
nyomtató 20
  tintasugaras 21
  lézer 21
nyomtató telepítése 167

O

objektum 60
oldalbeállítás 119
operációs rendszer 9,24
önálló programok 93
  Jegyzettömb 95
  Paint 109
  Vágólap megjelenítő 94
  WordPad 99

P

parancsikon 139, 140
párbeszédablak 43
párbeszédlap 60
partíció 91
PC 24
POP3 157
port 174
postafiók 152, 157
  létrehozása 153
programgomb 37, 60
programok
  egyidejű használat 53, 60
  eltávolítása 172
  futtatása 46
    eszköztárból 52
    ikonnal 46
    Start menüből 46
  Microsoft Access 13

Microsoft Excel 13
Microsoft Outlook 13
Microsoft Powerpoint 13
Microsoft Word 13
Paint 109
Számológép 49
telepítése 171
WordPad 99

R

radírozás 112
rajzeszközök 119
rajzlap 119
rajzprogram 109
beillesztés 116
elindítása 109
eszközök 110
görbe rajzolása 113
kitöltés 112
kivágás 116
másolás 116
megnyitás 117
mentés 117
nagyítás 111
radírozás 112
szabályos idom rajzolása . . . 114
szöveg beírása 115
visszavonás 112
vonal rajzolása 111
rendezés 77

S

Sajátgép 29, 44
segítség 55
közvetlen súgó 58
Súgó 56
semmi pánik
Asztal problémák 178
bekapcsolási problémák 174
billentyűzet problémák 175
egér problémák 175
mappa és állomány problémák 178
nyomtatási problémák 181
SMTP 157
Start gomb 30, 44
Start menü 44
Súgó 56
használat 56, 60
tárgymutató 56
szabályos idom rajzolása 114
számítógép 15
áttekintés 15
billentyűzet 15
egér 15
hálózati elem 23
képernyő 19
költség 10
lemezmeghajtó 21
multimédia eszköz 22
nyomtató 15
Számológép 49
műveletek 50
Szerkesztés menü 97, 108
szerver 157
szoftver 9, 24
szolgáltató 146, 157
szörfölés 144, 157
szöveg
formázása 101
formázatlan 118
formázott 118
kurzor 119
szövegszerkesztő
beszúrás mód 101, 118
dokumentum
betöltése 107
létrehozása 100
mentése 105
Fájl menü 96, 108

felülírás mód..... 101, 118
Jegyzettömb 95
Keresés menü 98
Nézet menü 109
nyomtatás 104
Szerkesztés menü 97, 108
szöveg formázása..... 101
Wordpad 99

T

tabulátorpozíció 119
Tálca..... 30, 44
tapéta 174
társítás 91
telepítés 174
tömörítés 141
törlés..... 87
Tulajdonságok ablak 59

U

URL 150, 157
útvonal..... 72, 91

V

vágólap 94, 119
varázsló 157
Vezérlőpult 164, 174
video megnézése 132
visszavonás 86, 112, 119
vonal rajzolása 111
vonszolás..... 19, 34

W

Web szerver..... 144
Web ..... ld. WWW
Windows
  elindítása..... 26
  játékok..... 135
    Admirális 136
    Aknakereső..... 135
  kilépés 41
    kijelentkezés..... 41
    leállítás 41
    újraindítás 41
  Media Player..... 127
    funkciók 128
    kezelőszervek..... 129
    zene CD lejátszása 129
  összetevők telepítése..... 170
Wordpad 99
World Wide Web ..... ld. WWW
WWW..... 144, 157

Z

zene CD lejátszása 129
zene hallgatása 122, 129
  CD lejátszó 124
  hibaokok 124
  Windows Media Player..... 127
  zene CD..... 123, 129

Nyomtatta és kötötte a Kaposvári Nyomda Kft. – 241217
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

Idősebbek is elkezdhetik

ILA *László*

WINDOWS

A sorozat első kötetét tartja a kezében – és ha valóban idősebb vagy „igazi" kezdő és talán egy kicsit idegenkedik is a számítógéptől – akkor megtalálta azt a könyvet ami átsegítheti a 21. századba.

Nem kell okvetlenül a legmodernebb számítógép, bátran örököljünk az unokánktól!

A kezdőknek feltétlenül azt ajánljuk, hogy a WINDOWS című kötet olvasásával kezdjék meg az ismerkedést.

A sorozat semmilyen előzetes számítástechnikai ismeretre nem épít, s nem is akar mindent elmondani. Ezt és a következő köteteket gyakorlati „receptkönyvként" kezelve, lépésről lépésre megszerezhetjük a szükséges készségeket.

1900.-

ISBN 963-545-366-3

9 789635 453665

PANEM

www.panem.hu